Edição nº16 - Janeiro/Fevereiro 2021

TOKYO DEFENDER

CONTO: A VALSA SILENCIOSA

Novo conto de Mateus Cantele

COMEÇANDO BEM 2021

A primeira edição de 2021 vem com ótimas matérias para os mais diversos interesses, sempre usando o tão amado sistema 3D&T.

Aqui vocês encontram artistas marciais, ninjas do Japão feudal, defensores de Athena, adolescentes que combatem invasões de trolls, super-herois com poderes e identidades incomuns, e supersoldados produzidos nas terras siberianas. Uma verdadeira salada de gêneros para satisfazer a todos os nossos leitores!

Entre as matérias que já fazem parte da nossa identidade, você poderá ver uma ótima adaptação do game Street Fighter II e também a adaptação do mangá/anime Basilisk, repleto de drama e alucinantes combates entre ninjas. Como matéria de capa, o tão amado universo de Cavaleiros do Zodíaco vem marcar sua presença com fichas e uma aventura pronta para os jogadores, já feita ao vivo pelo nosso mestre e professor 1000ton Diogo.

Junto a estas grandes matérias de nosso adorado mundo nipônico do mangá, anime e games, temos também a adaptação de duas séries de sucesso. Uma delas é a animação seriada Caçadores de Troll, do grande mestre Guillermo Del Toro. Já a outra série, um live-action em sua segunda temporada, The Umbrella Academy vem marcar presença. Por fim, um novo cenário de ficção científica misturada com misticismo na forma da Universidade Baghatur. Os jogadores podem ser supersoldados produzidos em câmaras secretas no meio da Sibéria, ou agentes transformados em supersoldados através do pagamento de seus contratantes.

Esperamos que gostem desta edição! E não se esqueçam de nos seguir em nossas redes sociais para estarem sempre prontos para as novidades! As próximas semanas reservam grandes surpresas que só quem acompanha nossos perfis poderá saber antes de todos os outros, então fiquem ligados!

HENRIQUE "MORCEGO" SANTOS

TOKYO DEFENDER

Editores
Cleberson Corrêa
Eduardo Bandeira
Eric Ellison de Barros

Colaboradores
Antonio Carlos "Daimon"
Bruno "Hatsuri" Almeida
Henrique "Morcego" Santos
JV Teixeira
Léo "Kondo" Aguiar
Saulo Daniel
Th Silva
Vagner "Kaine" Oliveira
Wellington Botelho

Revisor
1000ton Diogo

https://www.facebook.com/revistatokyodefender.3det

https://www.instagram.com/revistatokyodefender.3det/

https://discord.gg/HtXJWGZqwG

DEFENDA TOKYO!

AJUDE A DIVULGAR A REVISTA TOKYO DEFENDER!

ENVIE SEU MATERIAL!

Se você tem algum material e gostaria de vê-lo publicado nas páginas da TOKYO DEFENDER, envie um e-mail para:

TOKYODEFENDER@GMAIL.COM

6 **CONTO: A VALSA SILENCIOSA**
Um encontro entre duas divindades maiores de Arton

14 **SAINT SEIYA**
Eleve o cosmo e atinja o sétimo sentido!

38 **PERIGO NA ILHA DA RAINHA DA MORTE**
Serão os cavaleiros de bronze capazes de vencer o mal?

46 **STREET FIGHTER II**
O mais clássico dos jogos de luta em uma adaptação especial

80 **UMBRELLA ACADEMY**
Uma família disfuncional e poderosa

94 **BASILISK KOUGA NINPOUCHOU**
Clãs ninja rivais em duelos mortais e sangrentos!

114 **CAÇADORES DE TROLLS**
Pela glória de Merlin, a luz do dia está sobre meu comando!

138 **UNIVERSIDADE BAGHATUR**
Entidades e supersoldados em um cenário novo para você!

MOVIMENTO RPG

A Tokyo Defender junto com a Megaliga também estão no Movimento RPG.

Desmistificando o RPG!

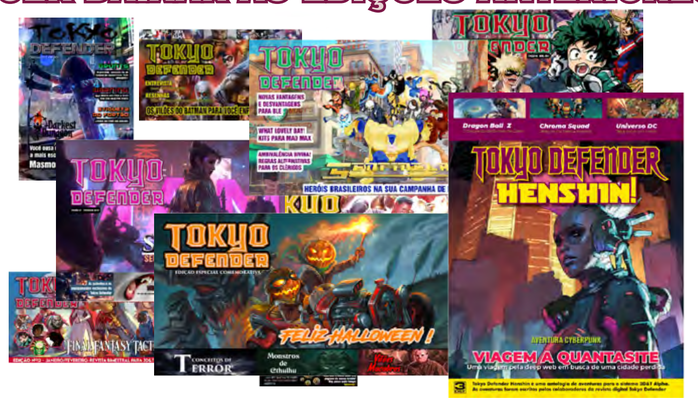
3DôT Alpha, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são livros comercializados pela Jambô Editora.

APOIE O RPG NACIONAL!

JAMBÔ
PARCEIROS 2020

www.jamboeditora.com.br

QUER BAIXAR AS EDIÇÕES ANTERIORES?



ACESSE: WWW.TOKYODEFENDER.COM

Você pode adquirir as edições da Tokyo Defender no site Dungeonist.

Clique aqui descubra mais!

TAVERNA
DO
SOVIKA
TAVERNA DO SOVIKA
TAVERNA DO SOVIKA ORC

A VALSA SILENCIOSA

A noite que não acaba é um presente da Deusa das trevas àqueles que viveram suas vidas para cultuá-la. A lua negra cria tons diferentes na escuridão sempre bem vinda. Ali anões, osteons e qualquer um que seja um adorador da beleza da noite recebe a mensagem direta da Deusa: A escuridão é a única coisa que envolve todo um ser. Como um ventre materno acolhedor. Se o sol revela o escondido, a escuridão defende; torna protegido o indefeso. E foi na eterna escuridão que alguém adentrou no território de Tenebra.

Tenebra olhava para a completa escuridão e delicadamente erguia seus dedos para o firmamento que cobria Arton como uma manta que oculta a criança que rouba um doce de sua mãe, correndo para apreciá-lo longe do julgamento da lei maternal. Com os dedos alvos e delicados fazia pequenos furos no tecido celestial, abrindo pequenas feridas por onde a luz pudesse sair de forma discreta e quase impotente. Não havia sentido em um céu noturno se esse não mostrasse a superioridade da escuridão perante a luz. Um sorriso atraente escapou dos lábios da figura feminina, o que provou que a sensualidade da deusa se encontrava no mistério. Ela então virou-se graciosa e seu vestido moveu-se de forma não natural, como se a escuridão envolvesse por vontade própria o corpo belo e esguio feminino.

- Ora ora, a quem devo a inesperada visita de meu esperto irmão trapaceiro?

Hynnin estava parado com seu sempre presente sorriso gigante, permitindo ser visto pela Deusa. Ele, mais do que ninguém, sabia que o melhor ladrão é aquele que revela sua presença mas nunca é pego. Sem dizer palavra alguma ele estendeu uma das mãos para a bela deusa que sorriu de volta.

Ali começava a valsa silenciosa entre Hynnin e Tenebra.

Ao mesmo tempo, em uma catedral oculta de Vectora uma pedra foi encantada. Perdeu sua silhueta tornando-se um amontoado amorfo de ausência de luz. A pedra foi lançada e o sorriso do algoz diante do ato desapareceu, como todo o resto na sala. A igreja poderia cultuar o deus menor do assassinato, mas aquela sala em específico se tornou território de Tenebra.

A deusa fez uma mesura aceitando a dança.

O Osteon envolto em seu manto sacou sua adaga e, misturando-se à familiar sensação maternal que só a escuridão proporciona, atacou o Assassino, que de tantas formas havia desrespeitado a deusa de sua estima. Afinal, roubar uma vila em plena luz do dia é privar Tenebra de júbilo. Um ato de arrogância pago quando a adaga golpeou o corpo desatento do elfo petulante que abandonou a compostura e afastou-se assustado.

Hynnin beijou a mão alva e delicada da dona de todo o mistério. Seu olhar dizia: Permita-me conduzi-la a partir daqui.

E num silêncio absoluto o Suraggel esguio, que anteriormente havia lançado a escuridão na sala, aproximou-se vagarosamente de seu alvo que tentava desesperadamente orientar-se na situação desconfortável em que se encontrava. Cada passo seu entrava em sincronia com os leves passos dançantes de seu deus e, num instante que parecia eterno

como dançar com a mulher amada, ele chegou diante de seu adversário.

Hynnin quebrou o ritmo da dança, pegando Tenebra de surpresa. Surpresa é o sabor da vida.

As mãos leves do bucaneiro devoto avançaram, abandonando toda a hesitação que antes as faziam tremular. Engoliu seco e num momento tão lento quanto o progresso de um molusco gastrópode, chegou até o bolso, o baú de tesouros de um ladrão.

O primeiro giro da valsa veio, o mais esperado, em uma apresentação exclusiva para a noite.

Uma fagulha brilhou no olhar do pirata ao ver o espólio sair das posses do adversário e passar a fazer parte do seu. A escuridão escondeu tudo, mas ele jurou ver a varinha poderosa brilhar em suas mãos.

Os deuses sentiram sua disposição aumentar, a dança tornou-se vigorosa e impecável. Ambos cruzaram olhares confiantes que só podem ser dados por aqueles que guardam um segredo que beneficia apenas os dois. Era um momento raro mas eles conheciam bem aquela sensação; aquele momento onde os dois eram cultuados ao mesmo tempo: um roubo lendário.

A cada ataque desferido ao antes confiante ladino elfo, Hynnin girava Tenebra e a dança tomava uma exuberância divina. O bardo atacou com sua besta. Veio o segundo giro. A caçadora marcou sua presa com uma flecha cravada nas costas. O terceiro. O tigre avançou e dilacerou o insolente que havia tirado a paz de tantas pessoas nos últimos dias. Hynnin reclinou Tenebra em uma finalização que teria explodido corações de euforia, se alguém tivesse visto aquela valsa silenciosa.

Por fim, Hynnin sorriu para Tenebra novamente, quando o pirata mostrou seu feito à todos.

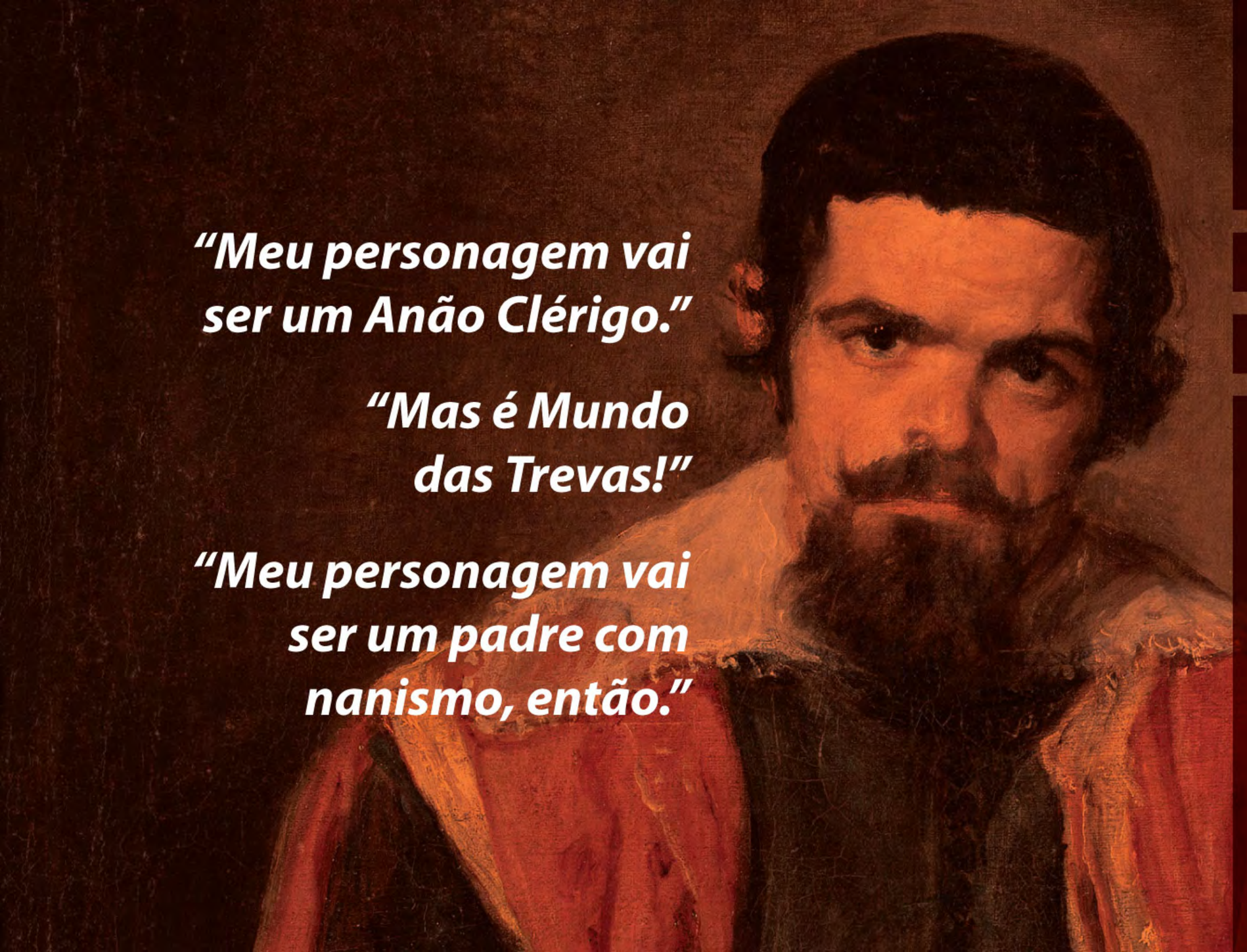
- O melhor ladrão é aquele que revela sua presença mas nunca é pego. - Quebrou o silêncio divino.

Tenebra sorriu de volta. Houve missas e cultos que muito alegraram a deusa em muitos momentos, mas um roubo na escuridão era de um sabor especial e exótico. Já o deus da trapaça saiu do reino da noite, dançando e cantarolando, girando um colar feito de escuridão, que Tenebra só sentiria falta momentos depois. Olhou para o lado e viu um ponto diferente de tudo ali. Como se houvesse um fio de cabelo grudado no seu olho. Tentou removê-lo mas este não estava ali. Percebeu então que o fio de cabelo estava grudado no firmamento. Uma desordem incomum, caótica. Hynnin sorriu: Era Nimb.

O Deus da trapaça retirou seu chapéu em cumprimento ao Deus do Caos e disse sem esperar uma resposta:

- Essa Caravana Impura é cheia de surpresas...

MATEUS CANTELE



“Meu personagem vai ser um Anão Clérigo.”

“Mas é Mundo das Trevas!”

“Meu personagem vai ser um padre com nanismo, então.”

Chega de interpretar sempre os mesmos personagens!

Resenhas, notícias, dicas para mestres e jogadores e muito mais

Movimento RPG

SAINT SEIYA

SAINT SEIYA

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

Saint Seiya começou a ser conhecido no ocidente como Os Cavaleiros do Zodíaco depois que se tornou sucesso na França em 1988, onde recebeu o nome de Les Chevaliers du Zodiaque, o que foi também o primeiro lançamento estrangeiro da série. Tanto o mangá original quanto a adaptação em anime foram muito bem sucedidos em vários países asiáticos, europeus e latino-americanos. No entanto, nenhum deles foram dublados em inglês até 2003. Quatro filmes foram exibidos nos cinemas japoneses no período de 1987 à 1989. Porém o anime foi cancelado e ficou inacabado em 1989, deixando uma parte do mangá sem animação. Mas em 2002, a Toei Animation continuou o anime na forma de três séries OVAs de 31 episódios, sendo a última finalizada em 2008, a fim de adaptar o restante da história do mangá e, seguindo este renascimento da franquia, um quinto filme foi exibido em 2004. Em 2006, o autor Kurumada retomou a publicação do mangá, a partir da conclusão da obra original, continuando a história em Saint Seiya: Next Dimension.

A adaptação da série para 3D&T Alpha, vai abordar os cinco cavaleiros de bronze e os doze cavaleiros de ouro. A história começa no Torneio da Guerra Galáctica, onde o vencedor dentre os cavaleiros de bronze receberia a Armadura de Ouro de Sagitário. No primeiro episódio, vemos Seiya rapidamente se tornar o Cavaleiro de Pégaso, aprender a utilizar o Cosmo (a essência espiritual) e ir até o Japão para encontrar sua irmã mais velha que estava desparecida. Após sangrentas batalhas entre os cavaleiros de bronze, o torneio é interrompido pelo vingativo Cavaleiro de Fênix, Ikki. Após um breve combate entre os cavaleiros, a Armadura de Ouro é roubada por Ikki, que obriga Seiya e os demais a enfrentarem suas cópias malignas (Cavaleiros de Negro), além de seu antigo companheiro renegado. Após a vitória dos cavaleiros de bronze e o resgate da armadura, os cinco protagonistas são atacados pelos cavaleiros de prata a mando do Grande Mestre do Santuário. É revelado que Saori Kido é a reencarnação de Atena e que existem outras onze Armaduras de Ouro. Decididos a dar um basta nos ataques do Santuário, Saori e seus cinco cavaleiros vão até a Grécia. Antes de chegar às Doze Casas, Saori é atacada e ferida gravemente por uma flecha especial, e é revelado que somente o Grande Mestre poderia curá-la. Para isso, Seiya, Shiryu, Shun e Hyoga decidem atravessar as Casas do Santuário, mas descobrem que possuem apenas doze horas para completar sua missão, e que terão de enfrentar os poderosos cavaleiros de ouro.

Após os quatro cavaleiros de bronze passarem por Mu e Aldebaran, eles são separados na Casa de Gêmeos pelo seu guardião misterioso. Seiya e Shiryu avançam para as próximas casas, enquanto Shun e Hyoga acabam vítimas do golpe “Outra Diemnsão”. O Cavaleiro de Cisne é

derrotado na Casa de Libra, Shiryu derrota Máscara da Morte e Seiya sobrevive à luta contra Aioria. Quando Shun e Shiryu se juntam na quinta casa, eles são facilmente dominados por Shaka de Virgem, o homem mais próximo de Deus. Após a chegada de Ikki, o combate entre o Cavaleiro de Fênix e de Virgem termina com uma explosão de Cosmo, destruindo a sexta casa. Na Casa de Libra, Shiryu consegue libertar Hyoga de seu caixão de gelo, e Shun fica para trás, recuperando o Cosmo do Cavaleiro de Cisne. Contra Milo de Escorpião, Hyoga finalmente tem a sua primeira luta e após despertar o sétimo sentido, consegue derrotar o Cavaleiro de Ouro, que por compaixão e sua devoção à Atena, o salva da morte. A partir da Casa de Sagitário, os cavaleiros de bronze começam a se aproximar da Sala do Grande Mestre, e o Relógio entra em suas horas finais. Shiryu se sacrifica contra Shura de Capricórnio, utilizando o golpe proibido “O Último Dragão”. Hyoga consegue despertar o zero absoluto contra seu mestre, Camus de Áquario, onde ambos desferem a técnica final “Execução Aurora”, morrendo no processo. Shun e Seiya alcançam a Casa de Peixes, onde Shun pretende vingar a morte de seu mestre. A batalha entre os dois cavaleiros é equilibrada, com Shun utilizando toda a potência de seu cosmo, morrendo num golpe traiçoeiro de Afrodite. Seiya acaba sendo pego na armadilha do Cavaleiro de Peixes, que envenenou o último lance das escadas com suas rosas vermelhas. Salvo

por sua mestra, o Cavaleiro de Pégaso finalmente chega na Sala do Mestre e acaba se deparando com aquele que tinha lhe entregado a sua armadura. Mas isso dura pouco, com a personalidade má de Saga de Gêmeos tomando o controle e massacrando o cavaleiro de bronze. Quando iria ser finalmente derrotado, Shaka e Ikki retornam do espaço distante, e o Cavaleiro de Fênix parte para salvar seu amigo. Com esse tempo ganho, Seiya consegue usar o Escudo de Atena e cura Saori, que sobe as Doze Casas como Deusa, salvando os cavaleiros de bronze caídos e redimindo Saga, no último momento.

Kit: Cavaleiro de Athena

Exigência: Aliado, Parceiro, Poder Oculto, Devoção.

Função: Atacante ou Tanque

Desde as primeiras Eras, quando os Deuses caminhavam entre os mortais, uma força de elite era escolhida entre os mais devotos guerreiros, sendo abençoados com o poder das armaduras sagradas. Seres poderosos como Athena, Odin, Poseidon e Hades, forjaram esses trajes e deram para aqueles que conseguiam desenvolver o Cosmo, a energia criadora do universo.

Diversas guerras entre os deuses foram travadas ao longo do tempo, onde os chamados Cavaleiros Santos lutavam uns com os outros, pelo controle da humanidade e do Planeta Terra. Os cavaleiros santos de Athena possuem suas armaduras construídas com base nas 88 constelações, divididas em três categorias: bronze, prata e ouro. Sempre que o usuário atual morre em combate, sua armadura fica aguardando um novo candidato, que precisará ganhar o direito de ser aceito pela mesma.

Para se tornar um Cavaleiro Santo, o guerreiro deve ser um devoto de uma divindade e possuir a capacidade de elevar seus poderes a níveis infinitos.

Armadura Completa: seu corpo é protegido por uma armadura completa. Quando você sofre um acerto crítico, pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e você sofre apenas dano normal.

Coragem total: você é imune a medo (como pela magia Pânico). Esta habilidade não funciona contra fobias da desvantagem Insano.

Liberar o poder: você leva apenas um turno para ativar o Poder Oculto, independentemente de quanto aumente suas características. Por exemplo, para aumentar sua Força em +2 e sua Resistência em +2, normalmente seriam necessários quatro turnos. Entretanto, você pode fazer isso em apenas um turno.

SAINT SEIYA

Seiya, Cavaleiro de Pegasus (15N)

F2, H4, R2, A0, PdF2; 10 PVs e 10 PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder)

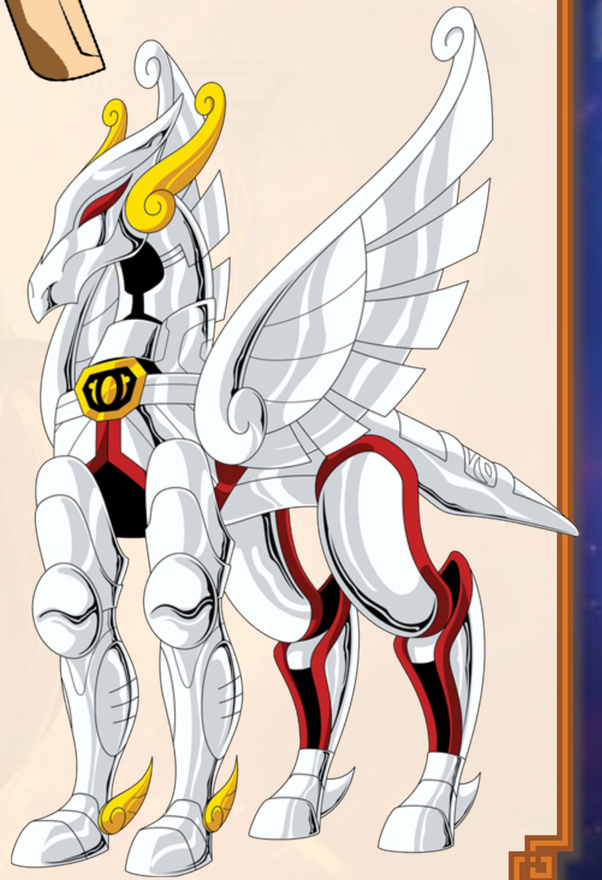
Vantagens: Aliado (Armadura de Pegasus), Ataque Especial (Meteoro de Pegasus, PdF; Amplo), Parceiro (Armadura de Pegasus), Energia Extra I, Poder Oculto.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Código de Honra da Honestidade, Devoção (Proteger Athena), Devoção (Encontrar sua irmã).

Armadura de Bronze de Pegasus

F0, H0, R3, A3, PdF0, 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Aceleração, Aliado (Seiya), Parceiro (Seiya), Pontos de Magia Extra I.



SAINT SEIYA

F2, H4, R2, A0, PdF3, 10 PVs e 10 PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder)

Vantagens: Aliado (Armadura de Dragão), Ataque Especial (Cólera do Dragão, PdF; Perigoso e Poderoso), Parceiro (Armadura de Dragão), Poder Oculto.

Desvantagens: Código de Honra do Combate, Código de Honra dos Heróis, Devoção (Proteger Athena), Ponto Fraco (Garra do dragão tatuado na altura do coração, localizada nas costas)

Shiryu, Cavaleiro de Dragão (15N)

Armadura de Bronze de Dragão

F0, H0, R4, A4, PdF0, 30 PVs e 20 PM
Vantagens: Aliado (Shiryu), Escudo, Parceiro (Shiryu), Pontos de Vida Extra I.

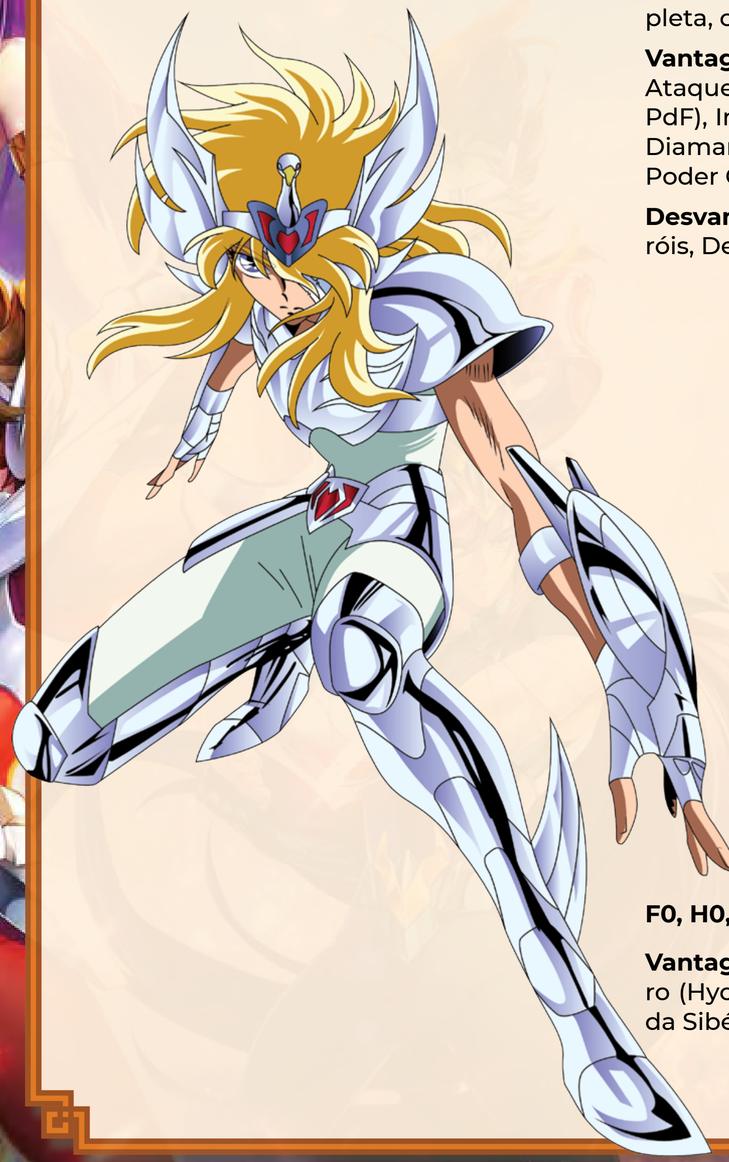
Hyoga, Cavaleiro de Cisne (15N)

F1, H3, R3, A0, PdF3; 15 PVs e 15 PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder)

Vantagens: Aliado (Armadura de Cisne), Ataque Especial (Trovão Aurora Ataque, PdF), Implemento (Inferno de Gelo, “Pó de Diamante”), Parceiro (Armadura de Cisne), Poder Oculto

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Devoção (Proteger Athena).



Armadura de Bronze de Cisne
F0, H0, R4, A4, PdF0, 28 PVs e 20 PMs

Vantagens: Aliado (Hyoga), Escudo, Parceiro (Hyoga), Vigoroso (Feita do Gelo Eterno da Sibéria).

SAINT SEIYA

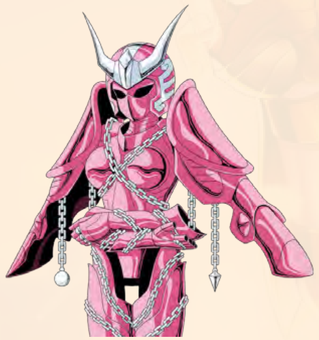
Shun, Cavaleiro de Andrômeda (15N)

F1, H4, R3, A0, PdF1, 15 PVs e 15 PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder)

Vantagens: Aparência Inofensiva, Aliado (Armadura de Andrômeda), Ataque Especial (Tempestade Nebulosa,PdF; Perigoso, Poderoso), Paralisia (Corrente Nebulosa), Parceiro (Armadura de Andrômeda), Poder Oculto.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Devoção (Proteger Athena), Insano: Complexo de Culpa, Maldição (Hospedeiro da alma de Hades), Pacifista (Autodefesa).



Armadura de Bronze de Andrômeda
F0, H0, R3, A3, PdF0, 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Aliado (Shun), Escudo, Membros Elásticos (Correntes de Andrômeda), Parceiro (Shun), Sentidos Especiais (Radar, Senso de Perigo, Ver o Invísivel), Toque de Energia (Elétrico).

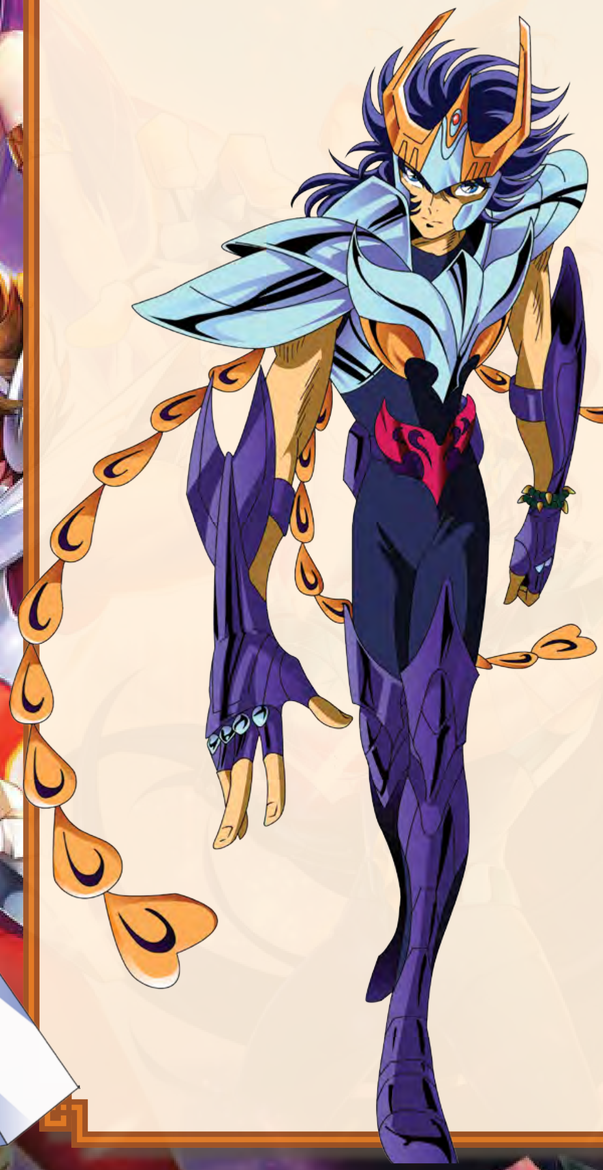
Ikki, Cavaleiro de Fênix (17N)

F1, H4, R3, A0, PdF4, 15 PVs e 15 PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder).

Vantagens: Aliado (Armadura de Fênix), Ataque Especial (Ave Fênix, PdF; Poderoso), Implemento (Sonho de Dor, “Golpe Fantasma de Fênix”), Parceiro (Armadura de Fênix), Poder Oculto.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Devoção (Proteger Athena), Má Fama, Protegido Indefeso (Shun de Andrômeda).



Armadura de Bronze de Fênix
F0,H0, R4, A4, PdF0; 20 PVs e 20 PMs

Vantagens: Aliado (Ikki), Imortal, Parceiro (Ikki)

SAINT SEIYA

Mu de Áries (45S)

F3, H7, R7, A0, PdF5; 35PVs e 55PMs.

Kit: Artífice (Mestre Artífice) Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder).

Vantagens: Aceleração, Aliado (Armadura de Ouro de Áries), Ataque Especial (Extinção Estelar, PdF; Penetrante, Perigoso e Poderoso), Ataque Especial (Revolução Estelar, PdF; Área, Dano Gigante), Implemento (Muralha de Energia), Implemento (Teleportação Planar), Parceiro (Armadura de Ouro de Áries), Poder Oculto, Pontos de Magia Extra, Telepatia.

Desvantagens: Código de Honra do Combate, Código de Honra dos Heróis, Devoção (proteger Athena).

Perícias: Máquinas (conserto de Armaduras).

Armadura de Ouro de Áries (29S)

F0, H0, R10, A7, Pdf0, 50PVs e 50 PMs

Vantagens: Aliado (Mu), Armadura Extra (Corte, Esmagamento e Perfuração), Parceiro (Mu).

Aldebaran de Touro (42S)

F7, H7, R7, A0, PdF2; 77PVs e 35PMs

Kit: Boxeador (golpe brutal), Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder) e Mestre de Iaijutsu (iaijutsu).

Vantagens: Aceleração, Aliado (Armadura de Ouro de Touro), Ataque Especial (Grande Chifre, F; Aproximação, Penetrante, Preciso), Parceiro (Armadura de Ouro de Touro), Poder Oculto, Pontos de Vida Extra, Vigoroso.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, da Honestidade e Devoção (proteger Athena).

Armadura de Ouro de Touro (29S)

F0, H0, R10, A7, PdF0; 50PVs e 50PMs

Vantagens: Aliado (Aldebaran), Armadura Extra (corte, esmagamento e perfuração), Parceiro (Aldebaran).

SAINT SEIYA

Saga de Gêmeos (59S)

F7, H10, R7, A0, PdF7; 45PVs e 45PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder

Vantagens: Aceleração, Aliado (Armadura de Ouro de Gêmeos), Ataque Especial (Explosão Galáctica, PdF; Amplo, Perigoso, Poderoso), Anular Sentido, Ilusão, Implemento (Dominação Total), Implemento (Teleportação Planar), Parceiro (Armadura de Ouro de Gêmeos), Percepção Extrassensorial, Poder Oculto, Pontos de Magia Extra, Pontos de Vida Extra.

Desvantagens: Devoção (Dominar o mundo e governar a terra), Insano (dupla personalidade), Maldição (Portador da Estrela do Infortúnio Ker), Segredo (Assassino do Mestre do Santuário).

Armadura de Ouro de Gêmeos (29S)

F0, H0, R10, A7, PdF0; 50PVs e 50PMs.

Vantagens: Aliado (Saga), Armadura Extra (corte, esmagamento e perfuração), Parceiro (Saga).

Máscara da Morte de Câncer (42S)

F6, H7, R6, A0, PdF6; 30PVs e 40PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder).

Vantagens: Aceleração, Aliado (Armadura de Ouro de Câncer), Implemento (Disparo Desdobrado de Esplenda), Implemento (Teleportação Planar), Magia Irresistível, Parceiro (Armadura de Ouro de Câncer), Percepção Extrassensorial, Poder Oculto, Pontos de Magia Extra, Telecinesia.

Desvantagens: Devoção (Obedecer às ordens do Mestre do Santuário),

Sanguinário, Restrição de Poder (A teleportação só afeta o espírito dos inimigos).

Armadura de Ouro de Câncer (29S)

F0, H0, R10, A7, PdF0; 50PVs e 50PMs

Vantagens: Aliado (Máscara da Morte), Armadura Extra (corte, esmagamento e perfuração), Parceiro (Máscara da Morte).

F7, H6, R5, A0, PdF7; 25PVs e 25PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder).

Vantagens: Aliado (Armadura de Leão), Ataque Especial (Cápsula do Poder, PdF; Penetrante e Preciso), Ataque Especial (Relâmpago de Plasma, PdF; Amplo, Perigoso e Poderoso), Cura, Parceiro (Armadura de Leão), Patrono (Santuário), Poder Oculto, Tiro Multiplo.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Devoção (Proteger Athena), Má Fama (irmão do traidor Aiolos).

Armadura de Ouro de Leão (29S)

F0, H0, R10, A7, PdF0, 50PVs e 50PMs

Vantagens: Aliado (Aiolia), Armadura Extra (Corte, Esmagamento e Perfuração), Parceiro (Aiolia).

Aiolia de Leão (42S)

Shaka de Virgem (52S)

F2, H8, R7, A0, PdF5; 35PVs e 85PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem Total e liberar o poder)

Vantangens: Aceleração, Aliado (Armadura de Virgem), Anular Sentido, Ataque Especial (Rendição Divina, PdF; Amplo, Penetrante e Preciso), Campo de Força, Ilusão, Implemento (Teleportação Planar), Movimento Temporal, Parceiro (Armadura de Virgem), Patrono (Santuário), Poder Oculto, Pontos de Magia Extras x5, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Visão de Raio-X).

Desvantagens: Devoção (proteger Athena).

Armadura de Ouro de Virgem (29S)

F0, H0, R10, A7, PdF0; 50PVs e 50PMs

Vantagens: Aliado (Shaka), Armadura Extra (corte, esmagamento e perfuração), Parceiro (Shaka).

SAINT SEIYA

F5, H10, R8, A0, PdF5; 40 PVs e 56 PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder) e Sensei Ancião (maestria de combate).

Vantagens: Aceleração, Adaptador, Aliado (Armadura de Ouro de Libra), Ataque Especial (Cólera do Dragão, PdF; Perigoso e Poderoso), Ataque Especial (Cólera dos Cem Dragões, PdF; Amplo, Dano Gigante), Ataque Multiplo, Equílibrio de Energias, Instrutor, Parceiro (Armadura de Ouro de Libra), Poder Oculto, Telepatia.

Desvantangesn: Código de Honra dos Heróis, Devoção (proteger Athena), Maldição (Misopethamenos), Ponto Fraco (Garra do Dragão).

Armadura de Ouro de Libra (30S)

F0, H0, R10, A7, PdF0; 50PVs e 50 PMs

Vantangens: Aliado (Dohko), Armadura Extra (corte, esmagamento e perfuração), Escudo, Parceiro (Dohko).

Mestre Ancião, Dohko de Libra (52S)

Milo de Escorpião (42S)

F5, H7, R7, A0, PdF6; 35PVs e 35PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder).

Vantagens: Aceleração, Aliado (Armadura de Ouro de Escorpião), Ataque Especial (Agulha Escarlate de Antares, PdF; Penetrante, Preciso), Controle Emocional, Falação Chateadora, Implemento (Dardos de Agonia), Parceiro (Armadura de Ouro de Escorpião), Paralisia, Poder Oculto, Reflexos de Combate.

Desvantagens: Código de Honra dos Herós, Devoção (proteger Athena).

Armadura de Ouro de Escorpião (29S)

F0, H0, R10, A7, PdF0; 50PVs e 50PMs

Vantagens: Aliado (Milo), Armadura Extra (corte, esmagamento e perfuração), Parceiro (Milo).

SAINT SEIYA

F7, H10, R6, A0, PdF7; 56PVs e 56PMs

Aiolos de Sagitário (57S)

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder) e Guerreiro (ataque contínuo e crítico automático).

Vantagens: Aceleração, Aliado (Armadura de Ouro de Sagitário), Ataque Especial (Flecha da Justiça; Penetrante, Poderoso e Preciso), Equilíbrio de Energias, Implemento (Brilho Explosivo), Parceiro (Armadura de Ouro de Sagitário), Patrono (Santuário), Poder Oculto, Pontos de Magias Extras x1, Pontos de Vida Extras x1, Vigoroso.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, da Honestidade e Devoção (proteger Athena).

Armadura de Ouro de Sagitário (31S)

F0, H0, R10, A7, PdF0; 50PVs e 50PMs

Vantagens: Aliado (Aiolos), Armadura Extra (corte, esmagamento e perfuração), Parceiro (Aiolos), Voo.

Shura de Capricórnio (42S)

F6, H7, R6, A0, PdF5; 40PVs e 40PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder) e Guerreiro (ataque contínuo e crítico automático).

Vantagens: Aceleração, Aliado (Armadura de Ouro de Capricórnio), Ataque Especial (Excalibur, F; Penetrante, Perigoso e Preciso), Implemento (Vorpal), Parceiro (Armadura de Ouro de Capricórnio), Patrono (Santuário), Poder Oculto, Pontos de Magia Extra, Pontos de Vida Extra, Técnica de Luta (Contra-golpe e Desvio Acrobático).

Desvantagens: Código de Honra do Combate, Devoção (proteger a Atena).

Armadura de Ouro de Capricórnio (29S)

F0, H0, R10, A7, PdF0; 50PVs e 50PMs

Vantagens: Aliado (Shura), Armadura Extra (corte, esmagamento e perfuração), Parceiro (Shura).

SAINT SEIYA

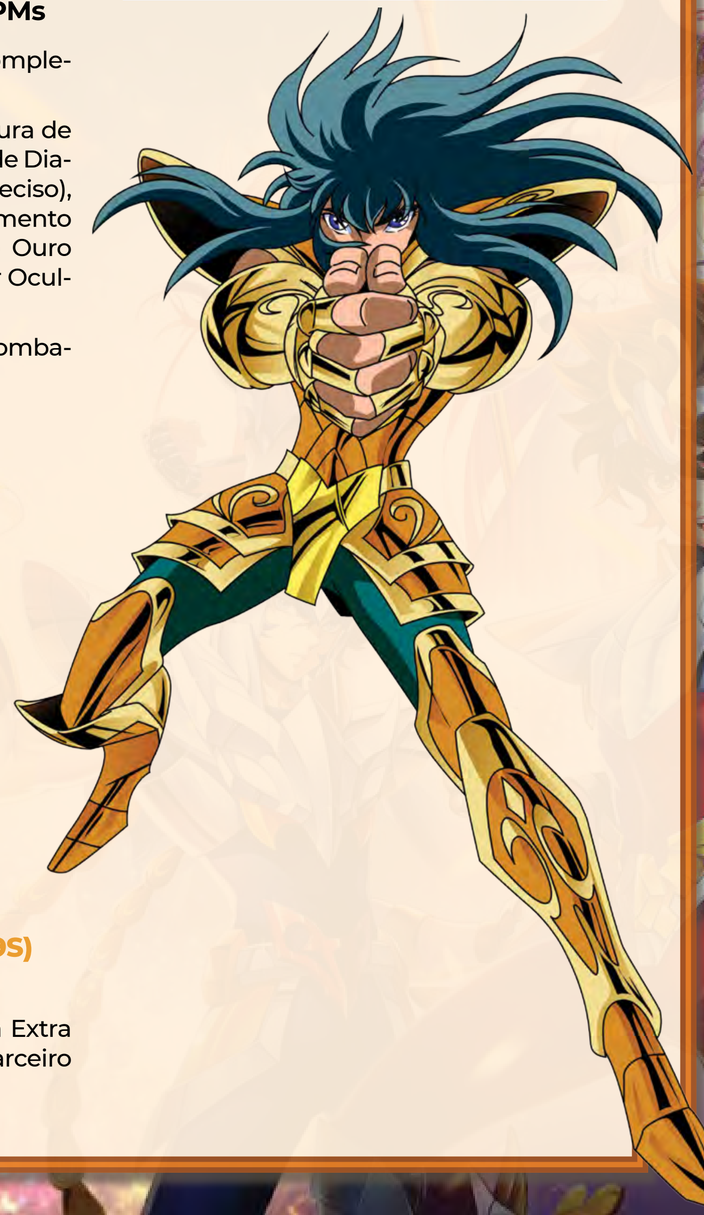
Camus de Aquário (42S)

F3, H7, R6, A0, PdF6; 30PVs e 40PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder).

Vantagens: Aceleração, Aliado (Armadura de Ouro de Aquário), Ataque Especial (Pó de Diamante, PdF; Paralisante, Penetrante, Preciso), Implemento (Fúria de Beluhga), Implemento (Petrificação), Parceiro (Armadura de Ouro de Aquário), Patrono (Santuário), Poder Oculto, Pontos de Magia Extra.

Desvantagens: Código de Honra do Combate, Devoção (proteger Athena).



Armadura de Ouro de Aquário (29S)

F0, H0, R10, A7, PdF0; 50PVs e 50PMs

Vantagens: Aliado (Camus), Armadura Extra (corte, esmagamento e perfuração), Parceiro (Camus)

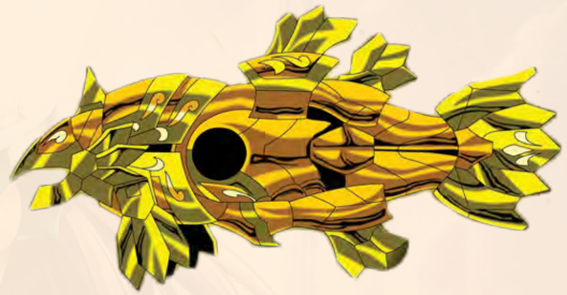
Afrodite de Peixes (42S)

F3, H7, R7, A0, PdF5; 35PVs e 45PMs

Kit: Cavaleiro de Athena (armadura completa, coragem total e liberar o poder).

Vantagens: Aceleração, Aliado (Armadura de Ouro de Peixes), Aparência Deslumbrante, Ataque Especial (PdF; Envenenar, Penetrante, Preciso), Golpe Final, Implemento (Nevoeiro de Hyninn), Implemento (Vulnerabilidade; PdF), Parceiro (Armadura de Ouro de Peixes), Patrono (Santuário), Poder Oculto, Pontos de Magia Extras.

Desvantagens: Devoção (Obedecer o Mestre do Santuário), Sanguinário.



Armadura de Ouro de Peixes (29S)

F0, H0, R10, A7, PdF0; 50PVs e 50PMs

Vantanges: Aliado (Afrodite), Armadura Extra (corte, esmagamento e perfuração), Parceiro (Afrodite).

WELLINGTON BOTELHO

PERIGO NA ILHA DA RAINHA DA MORTE

PERIGO NA ILHA DA RAINHA DA MORTE

Essa é uma aventura estruturada como uma One Shot (que pode ser concluída em uma única sessão). Mestre, sinta-se livre para adicionar localidades, NPC's, missões paralelas e outras coisas entre as cenas. De repente, de uma ideia de uma One Shot surge uma campanha de Cavaleiros do Zodíaco. Os personagens usados pelos jogadores apareceram no blog da TOKYO DEFENDER.

RESUMO

O cavaleiro de prata que veste a armadura de Índio serve como mestre na Ilha da Rainha da Morte. Uma característica desse cavaleiro é que ele sempre usa uma máscara de aspecto demoníaco. O que muitos não sabem é que essa máscara é parte da sapuris de Rangda (rainha dos demônios leyaks da mitologia Indonésia). Por se tratar de uma sapuris muito poderosa, o Grande Mestre do Santuário deixa a máscara protegida pelo regente da Ilha, como forma de impedir que ela seja envergada por um espectro.

Há alguns dias o Espectro de Necromante apareceu para o cavaleiro de Índio e lhe ofereceu uma posição como espectro no exército de Hades. O cavaleiro sucumbiu à tentação e selou o acordo. Ele precisaria destruir a máscara, jogando-a no vulcão que há na ilha, para que aparecesse no inferno e a sapuris fosse completada. Já havia quem fosse vestir a sapuris de Rangda: Aranga, uma bruxa que mora num extremo da ilha. Terminado o ritual, o cavaleiro de prata seria convertido em um espectro de Hades.

CENA 1

APORTANDO NA ILHA

Um navio saiu da Grécia para navegar em busca dos recém formados cavaleiros de bronze em algumas partes do mundo. A responsável pela viagem é a Amazona de Prata de Águia, que anuncia aos novatos que farão a última parada da viagem: a Ilha da Rainha da Morte.

Ao chegarem, deparam-se com uma ilha deserta. Após alguns minutos de caminhada vêem ao longe corpos de cavaleiros caídos, com suas armaduras estraçalhadas.

RAIMI DE VERME

F4, H4, R5, A0, PdF3; 45 PVs e 45 PMs

KIT: Espectro de Hades (liberar o poder).

VANTAGENS: Aliado (Sapuris de Verme), Ataque Especial (F; Paralisante), Ataque Especial (PdF; Perigoso), Parceiro (Sapuris de Verme), Poder Oculto, Ataque Múltiplo, Vigoroso, Equilíbrio de Energias, PMs Extras x1, PVs Extras x1.

SAPURIS DE VERME

F0, H0, R5, A5, PdF0; 35 PVs e 35 PMs

VANTAGENS: Aliado (Espectro de Verme), Membros Elásticos, Membros Extras x4, Movimento Especial (Escavar), Parceiro (Espectro de Verme) e PVs Extras x1.

A Amazona mal tem tempo de avisar aos outros o cosmo maligno que está sentindo, quando tentáculos saem da terra para golpeá-la, deixando-a desacordada. Surge então o espectro Raimi de Verme, a Estrela Terrestre da Submissão.

"Oh, o que temos aqui? Mais alguns cavaleiros de baixa patente! Acho que não darão trabalho, iguais aos outros que matei. Preparem-se para serem mandados para o inferno!"

CENA 2

A HISTÓRIA POR TRÁS DA MÁSCARA

Após a batalha, um velho senhor, habitante da ilha, aparece para conversar com os cavalheiros. O Ancião - como gosta de ser chamado pelos habitantes - vai contar a história do que está acontecendo para os personagens. Se algum deles estiver ferido, o Ancião também poderá recuperar os Pontos de Vida usando unguentos e um pouco de seu cosmo curativo.

O velho ainda menciona que existe um templo próximo ao vulcão e tanto a bruxa quanto o cavaleiro de Índio devem estar lá nesse momento.

CENA 3

BATALHA NO TEMPLO DO VULCÃO

Após subirem a escadaria do templo, os cavaleiros se deparam com o cavaleiro de prata jogando sua máscara dentro do vulcão, enquanto a bruxa exclama:

-Está feito! Rangda viverá novamente!

-Agora cumpra a sua parte no acordo, bruxa! - exige o cavaleiro, agora um renegado.

-Só os mortos podem ser espectros!

Ao dizer isso, a bruxa corta a garganta do cavaleiro e, em seguida, faz o mesmo com sua própria garganta.

Passos são ouvidos próximos dali. O Espectro de Necromante se aproxima do corpo dos dois.

-Foi uma cerimônia linda, não foi, cavaleiros de Atena? - diz o espectro enquanto faz uma pose para executar sua técnica. - Testemunhem agora a RESSURREIÇÃO DO TÁRTARO!

TROLL, ESTRELA CELESTE DA DERROTA

F2, H3, R4, A0, PdF3; 30 PVs e 20 PMs

Kit: Espectro de Hades (liberar o poder)

VANTAGENS: Aliado (Sapuris de Troll), Parceiro (Sapuris de Troll), Arena, Poder Oculto, Ataque Especial (PdF; Perigoso, Área, Teleguiado), Deflexão, Energia Extra, Tiro Múltiplo, PV's Extras x1

SAPURIS DE TROLL

F0, H0, R4, A3, PdF0; 38 PVs e 20 PMs

VANTAGENS: Aliado (Espectro de Troll), Parceiro(Espectro de Troll), Vigoroso, PVs Extras x1

DESVANTAGENS: Inculto.

O cosmo sombrio envolve o corpo dos dois, que se levantam em um movimento trôpego. Quando se levantam, estão trajando sapuris. A bruxa, a sapuris de Rangda, rainha dos demônios, Estrela Celeste dos Vermes, e o outrora cavaleiro de prata de Índio, enverga a sapuris de Troll, a Estrela Celeste da Derrota.

EPÍLOGO

Após a batalha, pouco antes de deixarem a ilha, o Ancião diz aos cavaleiros para tomarem cuidado, pois Hades está movendo as peças em seu tabuleiro.

RANGDA, ESTRELA CELESTE DOS VERMES

F2, H5, R4, A0, PdF5; 40 PVs e 28 PMs

Kit: Espectro de Hades (liberar o poder)

VANTAGENS: Aliado (Sapuris de Rangda), Parceiro (Sapuris Rangda), Poder Oculto, Aceleração, Tiro Múltiplo, Ataque Especial (PdF; Paralisante, Perigoso), Deflexão, Energia Extra 1, Enfraquecer, Cura, Equilíbrio de energias, PVs Extras x1

SAPURIS DE RANGDA

F0, H0, R5, A5, PdF0; 25 PVs e 25 PMs

VANTAGENS: Aliado (Espectro de Rangda), Parceiro (Espectro de Rangda), Vigoroso, PVs Extrasx1

DESVANTAGENS: Inculto

REPORTE DA SESSÃO

Eu (1.000ton) narrei essa one shot no final de agosto do ano passado, para cinco jogadores, que se inscreveram no página da Tokyo Defender no Facebook. Foram eles:

- ***Everton Lorenzon: Strauss de Guardião do Pólo***
- ***Lucas Linki: Adonis de Lince***
- ***Paulo Guilherme Pereira: Dagon de Peixe Austral***
- ***Samuel Oliveira: Marrone de Coruja***
- ***Vitor Guimarães: Ignis de Fornax***

A sessão foi curtinha, acho que acabamos em menos de três horas. Além de mim e dos jogadores, o Thiago (Th) me auxiliou durante a partida. Foi divertida demais. Os jogadores entraram no clima de Cavaleiros do Zodíaco e fizeram um bom roleplay. Para mim, o ponto alto foram os nomes dos golpes que eles criaram para os cavaleiros, que parecem ter saído mesmo de um mangá ou anime de CDZ. Eu, que sou muito fã de H. P. Lovecraft, curti demais a pegada cthulhiana que o Paulo deu ao Dagon de Peixe Austral, começando pelo próprio nome do cavaleiro e também com referências nos nomes dos golpes.

Duas frases foram dignas de nota. Everton, com seu bucólico Strauss de Guardião do Pólo e seus golpes congelantes, após derrotarem um dos inimigos, mandou um “O gelo conserva os corpos, as almas cantam em lamento.”. E, depois de terem vencido Rangda e Troll, um dos jogadores (maldita memória XD) disse “Desde os tempos antigos não existe um desafio que cinco cavaleiros de bronze não deem conta!”. E essa frase resume bem o clima de Cavaleiros do Zodíaco.

1.000TON DIOGO

STREET FIGHTER 2

O MAIS CLÁSSICO JOGO DE LUTA PARA 3D&T ALPHA E KARYU DENSETSU!

STREET FIGHTER 2

K.O 99

A HISTÓRIA DE STREET FIGHTER 2

Lançado pela Capcom em 1991, Street Fighter II (SFII) foi um marco não só para os jogos de luta, mas para toda uma geração dos anos 90, que ainda repercute atualmente. Street Fighter II é creditado por iniciar uma explosão de jogos de luta durante os anos 1990. Sua popularidade levou a produção de várias versões atualizadas, cada uma oferecendo recursos e personagens adicionais em relação às versões anteriores, bem como muitas versões caseiras. O próprio título também estabeleceu muitos dos conceitos básicos do gênero de jogos de luta.

Além da jogabilidade e gráficos inovadores para a época, o jogo chamou atenção por seus personagens cativantes que se tornaram ícones da cultura pop. Além dos jogos para arcade e para consoles da época, Street Fighter II ganhou outras mídias: séries de TV como Street Fighter: The Animated Series (não recomendado) e o nostálgico Street Fighter II Victory, que mesmo não seguindo fielmente o jogo, é considerado um dos melhores animes da franquia.

Street Fighter II teve várias versões ao longo dos anos, com o primeiro intitulado Street Fighter II - The World Warrior, lançado em março de 1991, seguido do Street Fighter II - Champion Edition lançado em abril de 1992, no fim desse ano ainda saiu Street Fighter II - Hyper Fighting. Em outubro de 1993 foi lançado o Super Street Fighter II - The New Challengers e em março de 1994 foi lançado o Super Street Fighter II - Turbo, sendo esse o último jogo lançado na década de 90. Nos anos 2000 saíram atualizações do SFII - Turbo, mas sem grandes alterações no jogo, apenas melhorando os gráficos. A última versão lançada de SFII foi Ultra Street Fighter II - The Final Challengers, lançado em 2017 para o console Nintendo Switch, que adiciona dois lutadores ao elenco: Evil Ryu, vindo da série Street Fighter Alpha e Violent Ken, vindo diretamente do jogo SNK vs. Capcom: SVC Chaos.

Dos Arcades para o RPG

Nos anos 90 Street Fighter II era um sucesso absoluto e, na época a editora de RPG White Wolf (responsável pela linha Mundo da Trevas com Vampiro, Lobisomem, Mago e outros títulos) comprou os direitos de produzir o RPG de Street Fighter. Na época haviam pouquíssimas informações sobre os personagens e a história do jogo, se limitando a notas oficiais da Capcom e informações esporádicas de outros locais não muito confiáveis. Sendo assim a White Wolf criou boa parte das informações sobre os lutadores. A própria Capcom Americana tinha informações erradas como o estilo dos lutadores Ryu e Ken ser Karatê Shotokan, sendo que eles lutavam o estilo Ansatsuken, além de outras pérolas como o Guile receber seu Sonic Boom através de um teste de um caça aéreo experimental (muito igual a origem dos super heróis ocidentais).

STREET FIGHTER 2

K.O 99

O jogo foi lançado e houve alguns suplementos, mas foi descontinuado. Entretanto, principalmente no Brasil, o jogo possui uma legião de fãs (inclusive esse que vos escreve). O RPG trouxe uma mecânica própria, que simulava muito bem os jogos do Arcade, com regras de técnicas e movimentação, era divertido jogar. A antiga editora da revista Dragão Brasil trouxe o jogo para o Brasil com autorização da própria Capcom. Devido a problemas editoriais com a editora brasileira detentora dos direitos da White Wolf (que detinha a licença de distribuição do RPG do Street Fighter II), só foi lançado no Brasil o livro básico, mas diversos fãs traduziram os outros suplementos que estão disponíveis até hoje na internet.

JOGANDO EM STREET FIGHTER 2

Para usar essa matéria você precisa do Manual 3D&T Alpha Revisado (2015), Manual do Defensor e da matéria de Técnicas de Luta da Dragão Brasil 147. Para usar as regras de Karyu Densentsu você precisará do livro básico do jogo à venda no site da Pensamento Coletivo.

O mundo de Street Fighter II é igual ao nosso (mais especificamente nos anos 90), entretanto com um certo avanço tecnológico que o nosso não possuía na época. Mas o grande diferencial são os street fighters, competidores que arriscam suas vidas nas arenas de luta ao redor do mundo, seja pela honra e glória ou objetivos pessoais ou escusos. Não importa o motivo pelo qual o street fighter luta, quando ele pisa na arena e encara seu oponente ele só quer saber de derrotá-lo. O que leva alguém a entrar no Circuito Street Fighter é importante, todos os lutadores possuem um objetivo e isso é o que os faz ficar de pé após receber um golpe devastador e que motiva a continuar em frente.

O estilo de luta também é algo importante para o lutador, ele define a forma de combate do street fighter. Muitos competidores lutam para provar a superioridade de seu estilo, como E. Honda que quer provar a força do Sumô sobre outros estilos. Por isso definir o estilo de seu lutador é importante.

Entretanto, no mundo de Street Fighter não existem apenas as lutas nas arenas, nas sombras da sociedade existe o submundo do crime, interligado com os torneios oficiais. E no controle de todo o crime está a temida Shadaloo.

Shadaloo

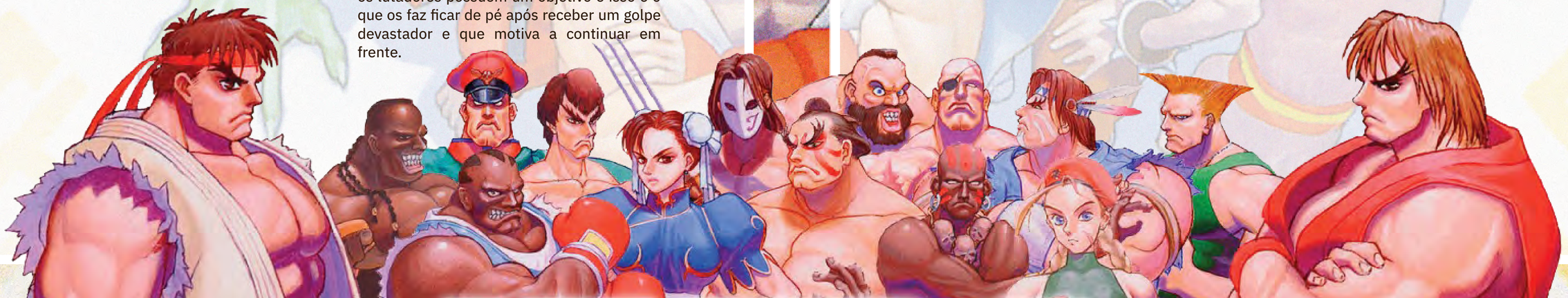
Antes conhecida apenas como uma "organização criminosa misteriosa", a Shadaloo se revelou como a maior organização criminosa do mundo, com tentáculos em todos os países. A Shadaloo atua nos mais diversos ramos proibidos, desde tráfico de armas a exploração de reservas naturais e experimentos genéticos ilegais.

A Shadaloo também está por trás da organização do segundo Torneio World Warrior. Ninguém sabe o real motivo disso, mas dizem que seu líder está interessado em conhecer fortes lutadores. Comandada pela mão de ferro do megalomaníaco M. Bison, e seus três fiéis lacaios Balrog, Vega e Sagat, a Shadaloo é um dos motivos pelo qual diversos street fighters entram no circuito, muitos querem vingança contra Bison.

Os tentáculos da Shadaloo estão por todo o mundo, desde organizações criminosas menores, até grandes empresas e governos de países. Todos temem a Shadaloo e poucos possuem coragem de enfrentar Bison.

O Chamado do Guerreiro

Você pode querer jogar com os Street Fighters conhecidos (as fichas se encontram no final da matéria) ou criar seu próprio lutador e trilhar o caminho do guerreiro até o topo. Para criar seu próprio lutador siga as instruções a seguir.



STREET FIGHTER 2

K.O 99

STREET FIGHTER PARA 3D&T

Todo lutador iniciante é feito com 12 pontos, eles seguem as regras normais de criação de personagem do manual. As únicas coisas proibidas são as vantagens e desvantagens ligadas diretamente com Magia e todas as vantagens únicas (a não ser com autorização do narrador).

Novas Vantagens e Desvantagens

Psycho Power (2 pontos)

A energia psicótica de Bison fornece grande poder, mas consome o próprio corpo. Por esse motivo, ele está sempre em busca de um novo corpo para sua consciência. Chamas psíquicas roxas se manifestam quando o Psycho Power é ativado. O jogador pode gastar 1 PM no lugar de qualquer situação que ele fosse gastar 1 PE. Mas sempre que fizer isso, ele perde 1 PV permanentemente, por isso o corpo do personagem definha e a única solução é trocar de corpo.

Satsui no Hadou (-1 ponto)

Você possui a intenção assassina, um poder maligno. Sempre que entrar em combate você deve jogar um dado se tirar 1, 2 ou 3 nada acontece. Mas caso tire 4, 5 ou 6 o Satsui no Hadou se manifesta, você pode negar essa manifestação, mas recebe -1 em todas as características. Se aceitar a intenção assassina você recebe a vantagem Poder Oculto e pode utilizá-la em apenas um turno pelo dobro de PMs (se já tiver a vantagem Poder Oculto pode aumentar as características pelo custo normal em PMs), independente de quantas características aumente. Entretanto, você fica dominado pelo Satsui no Hadou, ignorando qualquer código de honra seu e lutando até a morte contra qualquer um.

Sempre que você manifestar o Satsui no Hadou você recebe 1 ponto de manifestação, quando tiver mais pontos de manifestação que sua R ou H (o que for menor) você é dominado pelo Satsui no Hadou. Você também pode aceitar voluntariamente manifestar o Satsui no Hadou a qualquer momento durante a luta, entretanto, conta como 2 pontos de manifestação. Caso alguém dominado pelo Satsui no Hadou mate alguma pessoa, conta como 2 pontos de manifestação.

Alguém dominado completamente pelo Satsui no Hadou, recebe +1 em todas as suas características, perderá todos os seus códigos de honra e recebe a desvantagem Monstruoso, tornando-se um NPC. A única forma de se livrar do Satsui no Hadou é recomprando essa desvantagem e ainda pagar 1 PE extra para cada ponto de manifestação que tiver. Essa desvantagem só pode ser adquirida com a permissão do narrador.

Kata

Conforme as regras da matéria Técnicas de Luta da DB 147, Kata são combinações de técnicas de luta que podem ser usadas em sequência. Para melhor emular as combinações de golpes dos street fighters os Katas também podem ser combinados com poderes e vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo e Toque de Energia. Seguindo as mesmas regras para técnicas de luta:

- Não pode repetir um mesmo tipo de ataque ou vantagem no Kata;
- A quantidade de ataques, vantagens e técnicas de luta no kata ainda está limitada a Habilidade do street fighter.

STREET FIGHTER 2

STREET FIGHTER PARA KARYU DENSETSU

Os lutadores são feitos seguindo as regras normais do livro, mas alguns trunfos só podem ser pegos com autorização do narrador. Os trunfos restritos são Espírito Guardião e JASQ.

Novo Caminho

Honra

Você trilha o caminho do guerreiro, sempre buscando novos oponentes, em busca da perfeição através das artes marciais.

Eventos:

- Explicar a importância da honra em combate.
- Buscar por novos oponentes.
- Treinar e aperfeiçoar sua técnica.

Reviravolta:

- Não buscar novos oponentes ou deixar de treinar

Novos Trunfos

Psycho Power

A energia psíquica e maligna usada por M. Bison, aquele que utiliza esse poder, manifesta chamas roxas em seu corpo. Você pode gastar 1 Barra de Vigor e somar sua Aura em seu Limiar de Proteção e ao dano de todos seus ataques. Mas sempre que perder Vigor dessa maneira, não pode mais recuperá-lo, apenas trocando para um novo corpo.

Satsui no Hadou

A intenção assassina que alguns lutadores com muito poder ou um coração maligno podem possuir. Quando entrar em combate role um d6, se sair 1, 2 ou 3 nada acontece, mas se sair 4, 5 ou 6 o Satsui no Hadou se manifesta. Você pode negar esse efeito, mas recebe uma Desvantagem para todas as suas jogadas até o fim da Cena. Mas, se aceitar, você recebe Aura+1 e vantagem em todas as jogadas. Enquanto está dominado pelo Satsui no Hadou você luta até matar seu oponente ou ser derrotado. No entanto, sempre que utilizar o Satsui no Hadou você recebe 1 ponto de Manifestação. Se acumular mais pontos de Manifestação do que seu atributo Vontade, será dominado pela intenção assassina. Você recebe Aura +1, mas se torna um NPC. Para se livrar do Satsui no Hadou você precisar trocar o trunfo e gastar 1 ponto de Karma para cada ponto de Manifestação que possuir.

Novas Técnicas

Membros Elásticos

Requisitos: Vontade 3

Canalizando o nagen em seus braços e pernas o yuza é capaz de alongá-los para atacar com Agarrão, Combo ou Golpe, alvos distantes. Além de ser uma forma segura de atacar, essa técnica também pode servir para alcançar objetos distantes, esticar o braço entre as barras de ferro da cela para pegar as chaves e outras utilidades. Entretanto, usar essa técnica deixa seus membros expostos, podendo sofrer ataques, qualquer tentativa de retaliação é feita com uma vantagem.

- **Ougi:** seus membros se esticam tão rápido que fica difícil contra-atacar, qualquer retaliação é feita sem uma vantagem.
- **Sincronização:** some sua Aura ao dano.
- **Nagen:** 3

Teleporte

Requisitos: Aura 1 e Vontade 4

Concentrando o nagen o yuza pode desaparecer e reaparecer em outro lugar quase que instantaneamente. Um yuza pode teleportar dois passos de distância com uma ação extra. Quando usada como uma Defesa Total, você pode usar Vontade no lugar de Agilidade para fazer uma esquiva.

- **Ougi:** Você recebe vantagem ao usar a técnica como Defesa Total.
- **Sincronização:** Você pode se teleportar para atrás do oponente e usar uma ação extra para atacá-lo com uma vantagem.
- **Nagen:** 4

SUPER COMBOS

Todo Street Fighter possui um Super Combo, uma versão mais forte de um movimento especial que já possui, exemplo: Ryu possui o Hadouken e seu Super Combo é o Shinku Hadouken. Em termos de jogo, para usar um Super Combo o jogador precisa acumular pontos de Super Combo.

Em 3D&T,

o jogador deve escolher uma de suas vantagens de ataque para ser seu Super Combo. Ele recebe 1 ponto de Super Combo quando consegue um acerto crítico na FA e FD e ao completar um Kata. Ficar Perto da Morte concede 2 pontos de Super Combo.

Quando acumular 4 pontos, você faz seu ataque gastando os PMs normais da vantagem e adiciona 2 dados na FA. Esses dois dados concedem crítico extra, podendo triplicar ou quadruplicar no caso dos 3 dados saírem críticos. Os pontos de Super Combo desaparecem após usá-los ou após o combate, o que vier primeiro. Você não pode acumular mais de 4 pontos de combo durante o combate.

Em Kayru Densetsu,

para o Super Combo deve ser escolhida uma de suas técnicas de ataque.

Para usar o Super Combo o lutador precisa gastar os pontos de sincronização da técnica e mais 1 ponto adicional. Além de ativar a sincronização da técnica, o lutador consegue um Splash de Ataque Total Automático.

OS GUERREIROS MUNDIAIS

Ryu

País: Japão | Estilo: Ansatsuken

Ryu é um lutador japonês que entra no torneio para testar suas habilidades. É o atual campeão do World Warrior, tendo conquistado o título após vencer o rei do Muay Thai, Sagat. No entanto, o próprio Bison tem interesse em Ryu e seu poder oculto.

3D&T Alpha 18N

F3 H3 R3 A3 PdF3 | 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Shoryuken; Força), Ataque Especial (Shakunetsu Hadouken; PdF), Ataque Múltiplo (Tatsumaki Senpuu Kyaku), Mentor e Técnica de luta (bloqueio, ataque forte, derrubar e força oculta)

Desvantagens: Código de honra (heróis e combate) e Pobreza

Super Combo: Shinku Hadouken (Ataque Especial: PdF)

Kayru Densetsu

Conceito: Lutador Honrado

Aura: 2 Trunfos: Caminho da Perfeição *(Hadouken)* e Estilo Secreto *(Ansatsuken)*

Atributos: Agilidade 3, Força 4, Razão 3, Instinto 4, Presença 2, Vontade 4

Ocupações: Artista 1, Atleta 1, Místico 2 e Vigilante 2

Atributos Derivados: BdV: 10, LC: 4, LD: 10, LP:7 Caixa de Ferimento: 2

Estilo de Luta: Ansatsuken *(Ougi: Hadouken e Shoryuken)* Agarrão 1, Bloqueio 1, Combo 1, Evasão 1, Golpe 1, Projétil 2

Técnicas:

- Hadouken *(Disparo Elemental - Upgrades: Poder e Precisão; Dano: 10, Nagen: 4)*
- Shoryuken *(Dragão Nascente - Upgrade: Precisão; Dano: 8, Nagen: 3)*
- Tatsumaki Senpuu Kyaku *(Ciclone Humano; Dano: 4, Nagen: 2)*
- Back Roll Throw *(Queda Distante; Dano: 4, Nagen: 2)*
- Super Combo: Shinku Hadouken *(Disparo Elemental)*

Ken

País: EUA | Estilo: Ansatsuken

Ken recebeu um convite para o segundo torneio World Warrior, no entanto, desde que venceu o torneio de artes marciais nos Estados Unidos, ele passou mais tempo com sua namorada, Eliza, ao invés de treinar. Mas quando soube que Ryu participaria da competição, o espírito de luta de Ken reacendeu e ele decidiu entrar no segundo torneio World Warrior.

3D&T Alpha 18N

F3 H3 R3 A3 PdF3 | 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Shoryuken; F), Ataque Múltiplo (Tatsumaki Senpuu Kyaku), Mentor e Técnica de luta (combo, ataque preciso, bloqueio e força oculta)

Desvantagens: Código de honra (combate) e Protegida Indefesa (Eliza)

Super Combo: Shoryureppa (Ataque Especial: Força)

Kayru Densetsu

Conceito: Lutador Playboy

Aura: 2 Trunfos: Caminho da Perfeição (Shoryuken) e Estilo Secreto (Ansatsuken)

Atributos: Agilidade 4, Força 4, Razão 2, Instinto 3, Presença 4, Vontade 3

Ocupações: Artista 1, Diplomata 2, Trapaceiro 1, Vigilante 2

Atributos Derivados: BdV: 9, LC: 4, LD: 10, LP: 7 Caixa de Ferimento: 2

Estilo de Luta: Ansatsuken *(Ougi: Shoryuken e Tatsumaki Senpuu Kyaku)*

Agarrão 1, Bloqueio 1, Combo 1, Evasão 1, Golpe 2, Projétil 1

Técnicas:

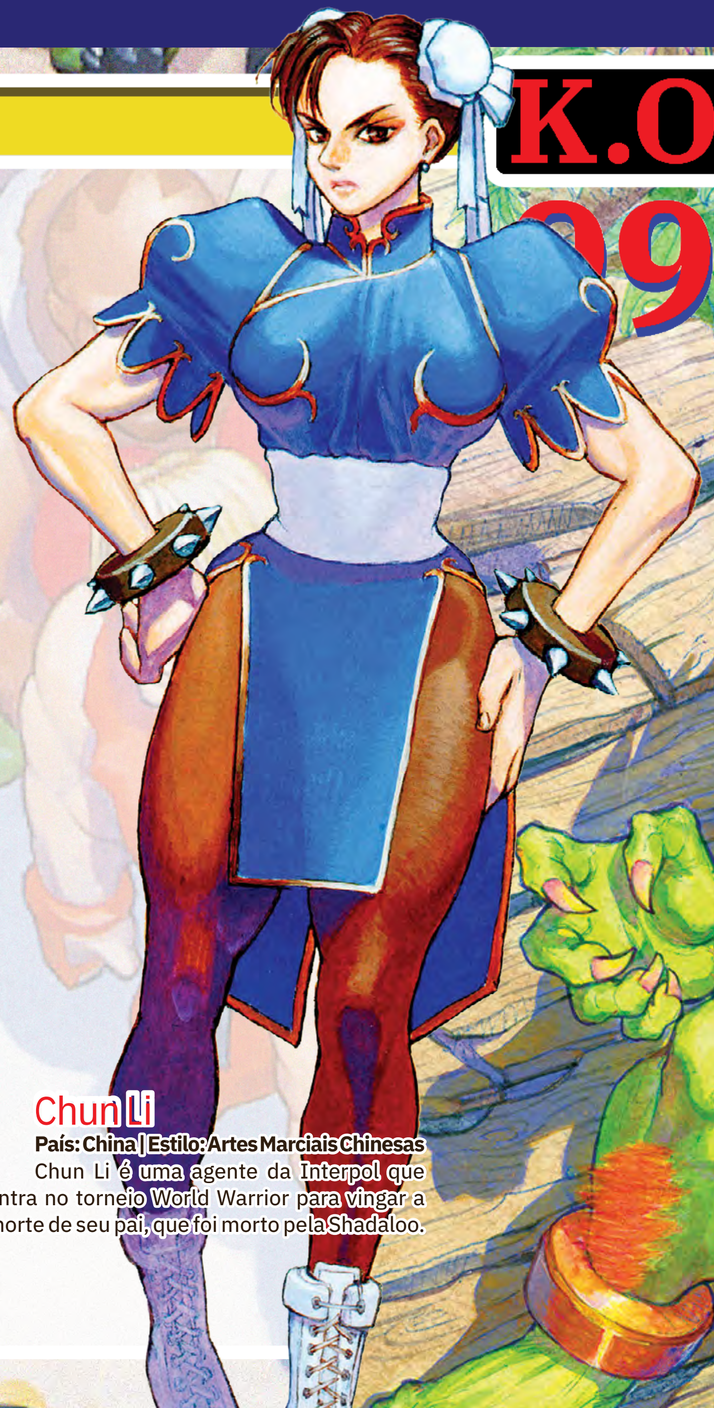
- Tatsumaki Senpuu Kyaku (*Ciclone Humano; Dano: 4, Nagen: 2)*
- Shoryuken *(Dragão Nascente - Upgrade: Poder e Precisão; Dano: 10, Nagen: 3)*
- Hadouken *(Disparo Elemental; Dano: 7, Nagen: 4)*
- Back Roll Throw *(Queda Distante; Dano: 4, Nagen: 2)*

Super Combo: Shoryureppa *(Dragão Nascente)*

STREET FIGHTER 2

K.O

09



3D&T Alpha 18N

F2 H5 R3 A2 PdF2 | 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Hyakuretsukyaku; F), Ataque Múltiplo (Spinning Bird Kick), Patrono (Interpol)

Perícia: Investigação e Técnica de Luta (ataque preciso, combo, bloqueio e rajada)

Desvantagens: Código de honra (combate e heróis) e Devoção (vingar seu pai)

Super Combo: Senretsu Kyaku (Ataque Especial: Força)

Kayru Densetsu

Conceito: Agente da Interpol

Aura: 2 Trunfos: Agente e Prodígio (Agilidade)

Atributos: Agilidade 6, Força 1, Razão 3, Instinto 3, Presença 4, Vontade 4

Ocupações: Atleta 3 e Vigilante 3

Atributos Derivados: BdV: 7, LC: 4, LD: 12, LP: 4 Caixa de Ferimento: 2

Estilo de Luta: Artes Marciais Chinesas *(Ougi: Hyakuretsukyaku)*

Agarrão 0, Bloqueio 1, Combo 3, Evasão 1, Golpe 0, Projétil 1

Técnicas:

- Abre Alas
- Kikoken *(Disparo Elemental; Dano: 8, Nagen: 4)*
- Spinning Bird Kick ***(Ciclone Humano; Dano: 6, Nagen: 2)***
- Hyakuretsukyaku ***(Ranbu - Upgrade: Poder; Dano: 8, Nagen: 3)***
- Salto Duplo
- Shunpo

Super Combo: Senretsu Kyaku ***(Ranbu)***

Chun Li

País: China | Estilo: Artes Marciais Chinesas

Chun Li é uma agente da Interpol que entra no torneio World Warrior para vingar a morte de seu pai, que foi morto pela Shadaloo.

Blanka

País: Brasil | Estilo: Selvagem

Essa criatura verde e monstruosa, pode parecer um ser aterrorizante à primeira vista. Mas Blanka é gentil e dócil em boa parte do tempo. Ele entrou no torneio World Warrior para ganhar visibilidade e fama com intuito de encontrar sua mãe.

3D&T Alpha 18N

F4 H4 R3 A4 PdF0 | 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Rolling Attack; F, aproximação), Toque de Energia (Electric Thunder; Elétrico), Técnica de luta (ataque forte e bloqueio), Especialidade: Sobrevivência nos Ermos, Rastreio e Furtividade

Desvantagens: Monstruoso e Inculto

Super Combo: Ground Shave Rolling (Ataque Especial: Força)

Kayru Densetsu

Conceito: Fera Selvagem

Aura: 2 Trunfos: Hanyo (Mutação) e Lobo Solitário

Atributos: Agilidade 4, Força 4, Razão 1, Instinto 5, Presença 1, Vontade 4

Ocupações: Atleta 3 e Vigilante 3

Atributos Derivados: BdV: 11, LC: 4, LD: 13, LP:7 Caixa de Ferimento: 3

Estilo de Luta: Combate Selvagem *(Ougi: Rolling Attack)*

Agarrão 1, Bloqueio 1, Combo 0, Evasão 2, Golpe 2, Projétil 0

Técnicas:

- Rolling Attack *(Ataque Trespassante - Upgrade: Retribuição; Dano: 8, Nagen: 3)*
- Electric Thunder *(Descarga Espiritual - Upgrade: Poder; Dano: 6, Nagen: 3)*
- Imobilização *(Dano: 4, Nagen: 2)*
- Shunpo
- Garras Demoníacas

Super Combo: Ground Shave Rolling *(Ataque Trespassante)*

K.O 99

Zangief

País: Rússia (URSS) | Estilo: Sambo

Zangief é um lutador russo, que treinou durante anos na Sibéria lutando contra ursos polares, onde adquiriu suas cicatrizes. Patrocinado pelo governo russo, ele entra no torneio para provar a força do espírito de sua pátria.

3D&T Alpha 18N

F5 H2 R4 A3 PdF0 | 28 PVs e 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Spinning Pile Driver; F, poderoso), Ataque Múltiplo (Double Lariat), Boa Fama, Técnica de luta (ataque rápido, bloqueio, peito aberto e imobilização) e Vigoroso

Desvantagens: Código de honra (combate), Lento e Monstruoso

Super Combo: Final Atomic Buster (Ataque Especial: Força)

Kayru Densetsu

Conceito: Homem Forte Russo

Aura: 2 Trunfos: Incansável e Prodígio

Atributos: Agilidade 3, Força 6, Razão 2, Instinto 3, Presença 1, Vontade 4

Ocupações: Artista 2, Atleta 3 e Vigilante 1

Atributos Derivados: BdV: 12, LC: 4, LD: 7, LP: 10 Caixa de Ferimento: 3

Estilo de Luta: Sambo ***(Ougi: Pile Driver)***

Agarrão 3, Bloqueio 2, Combo 1, Evasão 0, Golpe 0, Projétil 0

Técnicas:

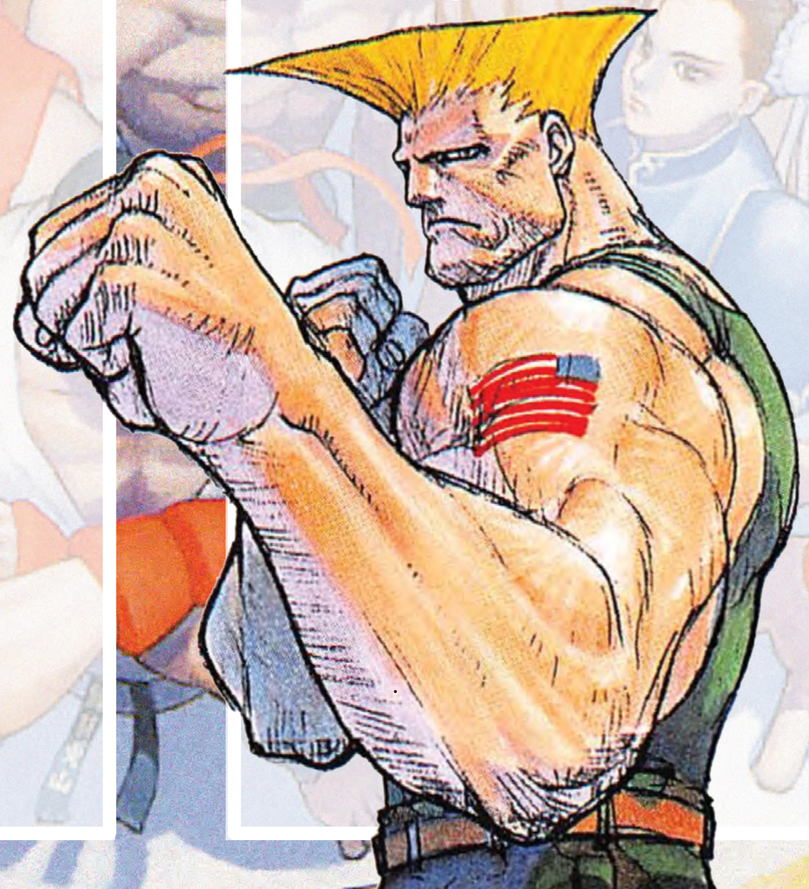
- Double Lariat ***(Ciclone Humano; Dano: 6, Nagen: 2)***
- Imobilização *(Dano: 6, Nagen: 2)*
- Pile Driver *(Pião Atômico - Upgrade: Quebra de Guarda; Dano: 8, Nagen: 3)*
- Queda Distante *(Upgrade: Poder, Dano: 8, Nagen: 2)*

Super Combo: Final Atomic Buster ***(Pilão Atômico)***

Guile

País: EUA | Estilo: Wrestling e Treino Militar

Guile é um oficial da Força Aérea Americana que, durante uma missão com seu superior e amigo Charlie Nash, são capturados pela Shadaloo, o que ocasionou a morte de Nash pelas mãos de Bison. Frustrado e com ódio, Guile entra no torneio para prender M. Bison e vingar a morte de seu melhor amigo.



3D&T Alpha 18N

F3 H3 R4 A3 PdF3 | 20 PVs e 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Flash Kick; F), Patrono (Força Aérea Americana) e Especialidade: rastreio, pilotagem e sobrevivência nos ermos.

Desvantagens: Devoção (Vingar Charlie)

Super Combo: Double Flash (Ataque Especial: Força)

Kayru Densetsu

Conceito: Oficial da Força Aérea

Aura: 2 Trunfos: Agente e Amigos Importantes (Força Aérea)

Atributos: Agilidade 3, Força 4, Razão 3, Instinto 3, Presença 3, Vontade 4

Ocupações: Atleta 2, Piloto 2 e Vigilante 2

Atributos Derivados: BdV: 10, LC: 4, LD: 9, LP: 8 Caixa de Ferimento: 2

Estilo de Luta: Wrestling e Treino Militar *(Ougi: Flash Kick)*

Agarrão 1, Bloqueio 2, Combo 0, Evasão 1, Golpe 1, Projétil 1

Técnicas:

- Sonic Boom *(Disparo Elemental - Upgrade: Ressonância; Dano: 8, Nagen: 3)*
- Flash Kick *(Golpe Explosivo - Upgrade: Poder; Dano: 10, Nagen: 2)*
- Queda Distante *(Dano: 4, Nagen: 2)*
- Bloqueio Agressivo

Super Combo: Double Flash *(Golpe Explosivo)*

STREET FIGHTER 2

T. Hawk

País: México | Estilo: Wrestling Nativo Americano

T. Hawk é membro da tribo nativo americana Thunderfoot. Há muitos anos as terras de sua tribo foram tomadas pela Shadaloo e T. Hawk entra no World Warrior em busca de vingança contra Bison.

3D&T Alpha 18N

F5 H3 R4 A3 PdF0 | 20 PVs e 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Mexican Typhoon; F, perigoso), Técnica de luta (investida e bloqueio) e Perícia: Sobrevivência

Desvantagens: Código de honra (heróis) e Modelo Especial

Super Combo: Double Typhoon (Ataque Especial: Força)

Kayru Densetsu

Conceito: Guerreiro da Tribo Thunderfoot

Aura: 2 Trunfos: Prodígio e Estilo Secreto

Atributos: Agilidade 3, Força 6, Razão 2, Instinto 4, Presença 2, Vontade 4

Ocupações: Atleta 3, Místico 2 e Vigilante 1

Atributos Derivados: BdV: 12, LC: 4, LD: 10, LP: 10 Caixa de Ferimento: 3

Estilo de Luta: Wrestling Nativo Americano *(Ougi: Condor Dive e Mexican Typhoon)*

Agarrão 2, Bloqueio 2, Combo 0, Evasão 1, Golpe 1, Projétil 0

Técnicas:

- Tomahawk Buster *(Dragão Nascente; Dano: 10, Nagen: 3)*
- Condor Dive *(Estrela Cadente; Dano: 8, Nagen: 2)*
- Imobilização *(Dano: 6, Nagen: 2)*
- Thunderclap *(Impacto Trovejante)*
- Mexican Typhoon *(Queda Distante - Upgrade: Poder; Dano: 8, Nagen: 2)*

Super Combo: Double Typhoon *(Queda Distante)*

Dee Jay

País Jamaica | Estilo: Kickboxing

É um cantor e kickboxer jamaicano que se interessou pelo Torneio World Warrior para ganhar publicidade e fama através da competição. Ele é muito carismático e animado, sempre dançando e cantando.

3D&T Alpha 18N

F3 H4 R3 A3 PdF3 | 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Double Rolling Sobat; F), Ataque Múltiplo (Machine Gun Upper), Técnica de luta (combo e gingado) e Especialidades: instrumentos musicais, canto e dança.

Desvantagens: Código de honra (combate e heróis)

Super Combo: Sobat Carnival (Ataque Especial: Força)

Kayru Densetsu

Conceito: Músico

Aura: 2 Trunfos: Aceito e Tocado (Ar)

Atributos: Agilidade 4, Força 3, Razão 2, Instinto 3, Presença 4, Vontade 4

Ocupações: Artista 3, Trapaceiro 3

Atributos Derivados: BdV: 9, LC: 4, LD: 10, LP:6 Caixa de Ferimento: 3

Estilo de Luta: Kickboxing *(Ougi: Ranbu)*

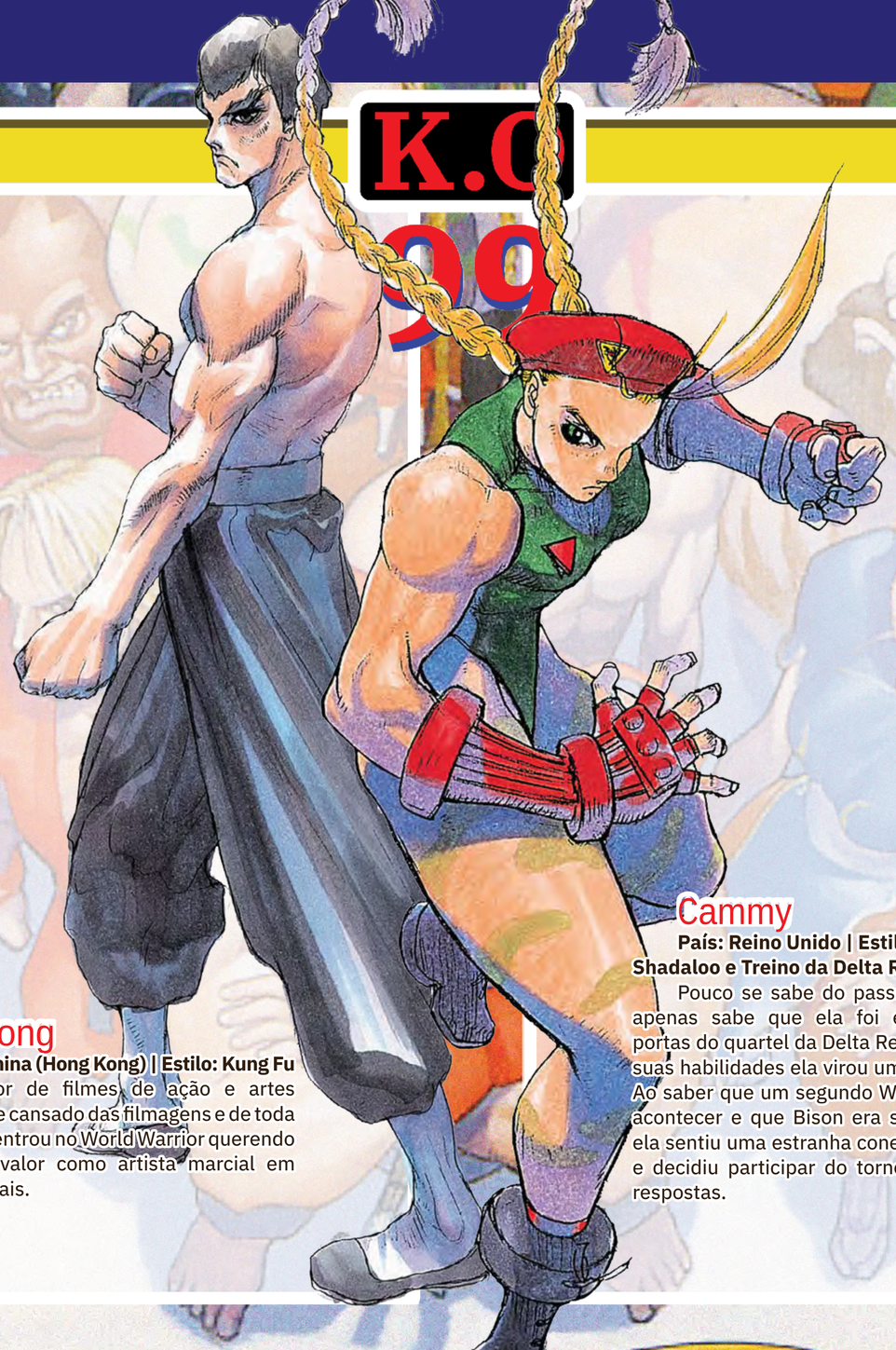
Agarrão 0, Bloqueio 1, Combo 2, Evasão 1, Golpe 1, Projétil 1

Técnicas:

- Double Rolling Sobat *(Ataque Duplo - Upgrades: Poder; Dano: 6, Nagen: 3)*
- Max Out *(Disparo Elemental - Ar; Dano: 8; Nagen: 2)*
- Ginga de Batalha
- Machine Gun Upper *(Ranbu - Upgrade: Poder; Dano: 6, Nagen: 3)*

Super Combo: Sobat Carnival *(Ataque Duplo)*

STREET FIGHTER 2



3D&T Alpha 18N

F3 H4 R3 A4 PdF0 | 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Shienkyaku; F), Ataque Múltiplo (Rekkaken), Boa Fama e Técnica de luta (bloqueio, combo, contra-golpe e duas armas) e Especialidades: artes marciais, acrobacias e atuação

Desvantagens: Código de honra (combate e heróis)

Super Combo: Rekkashinken (Ataque Múltiplo)

Kayru Densetsu

Conceito: Astro de Cinema

Aura: 2 Trunfos: Caminho da Perfeição (Rekkaken), Estilo Secreto (Kung Fu)

Atributos: Agilidade 5, Força 3, Razão 3, Instinto 3, Presença 3, Vontade 3

Ocupações: Artista 3 e Atleta 3

Atributos Derivados: BdV: 8 , LC: 4 , LD: 11 , LP: 7 Caixa de Ferimento: 2

Estilo de Luta: Kung Fu

Agarrão 1, Bloqueio 2, Combo 2, Evasão 1, Golpe ,1 Projétil 0

Técnicas:

- Defesa Circular
- Rekkaken *(Ranbu - Upgrades: Invencibilidade e Ressonância; Dano: 5, Nagen:2)*
- Shienkyaku *(Dragão Nascente - Upgrade: Finesse; Dano: 9, Nagen: 3)*

Super Combo: Rekkashinken *(Ranbu)*

Fei Long

País: China (Hong Kong) | Estilo: Kung Fu

Um ator de filmes de ação e artes marciais, que cansado das filmagens e de toda coreografia entrou no World Warrior querendo provar seu valor como artista marcial em combates reais.

Cammy

País: Reino Unido | Estilos: Técnicas da Shadaloo e Treino da Delta Red

Pouco se sabe do passado de Cammy, apenas sabe que ela foi encontrada nas portas do quartel da Delta Red, após mostrar suas habilidades ela virou uma agente deles. Ao saber que um segundo World Warrior iria acontecer e que Bison era seu organizador, ela sentiu uma estranha conexão com o vilão e decidiu participar do torneio para buscar respostas.

3D&T Alpha 18N

F2 H5 R3 A2 PdF0 | 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Spiral Arrow; F, aproximação, penetrante), Ataque Especial (Cannon Spike; F), Ataque Múltiplo, Patrono (Delta Red), Técnicas de Luta (bloqueio, combo, derrubar e investida) e Especialidade: rastreio, acrobacias e furtividade

Desvantagens: Amnésia e Código de honra (heróis)

Super Combo: Spin Drive Smash (Ataque Especial: Força, aproximação e penetrante)

Kayru Densetsu

Conceito: Agente Especial

Aura: 2 Trunfos: Agente e Prodígio

Atributos: Agilidade 6, Força 3, Razão 3, Instinto 3, Presença 4, Vontade 2

Ocupações: Atleta 3 e Vigilante 3

Atributos Derivados: BdV: 7, LC: 4, LD: 14, LP:6 Caixa de Ferimento: 2

Estilo de Luta: Treino da Delta Red *(Ougi: Spiral Arrow)*

Agarrão 1, Bloqueio 1, Combo 1, Evasão 2, Golpe 1, Projétil 0

Técnicas:

- Abre Alas
- Spiral Arrow *(Ataque Trespassante; Dano: 9, Nagen: 3)*
- Cannon Spike *(Dragão Nascente - Upgrade: Finesse; Dano: 6, Nagen: 3)*
- Queda Distante *(Dano: 3, Nagen: 2)*
- Shunpo

Super Combo: Spin Drive Smash *(Ataque Trespassante)*

Dhalsim

País: Índia | Estilo: Yoga

Um monge indiano mestre do Yoga e manipulador das chamas. Mesmo sendo pacifista, Dhalsim entrou no Torneio World Warrior para conseguir dinheiro para a sua pobre vila.

3D&T Alpha 18N

F3 H2 R3 A2 PdF3 | 15 PVs e 25 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Yoga Flame; PdF), Membros Elásticos, PMs Extras, Técnica de Luta (ataque surpreendente e tiro à queima- roupa), Telepatia e Teleporte

Desvantagens: Código de honra (combate) e Protegidos Indefesos (Sua esposa e filho)

Super Combo: Yoga Inferno (Ataque Especial: PdF)

Kayru Densetsu

Conceito: Mestre do Yoga

Aura: 2 Trunfos: Aceito - Fogo e Prodígio (Vontade)

Atributos: Agilidade 3, Força 3, Razão 4, Instinto 4, Presença 1, Vontade 6

Ocupações: Médico 2, Místico 3 e Vigilante 1

Atributos Derivados: BdV: 11, LC: 4, LD: 10, LP: 6 Caixa de Ferimento: 2

Estilo de Luta: Yoga *(Yoga Fire)*

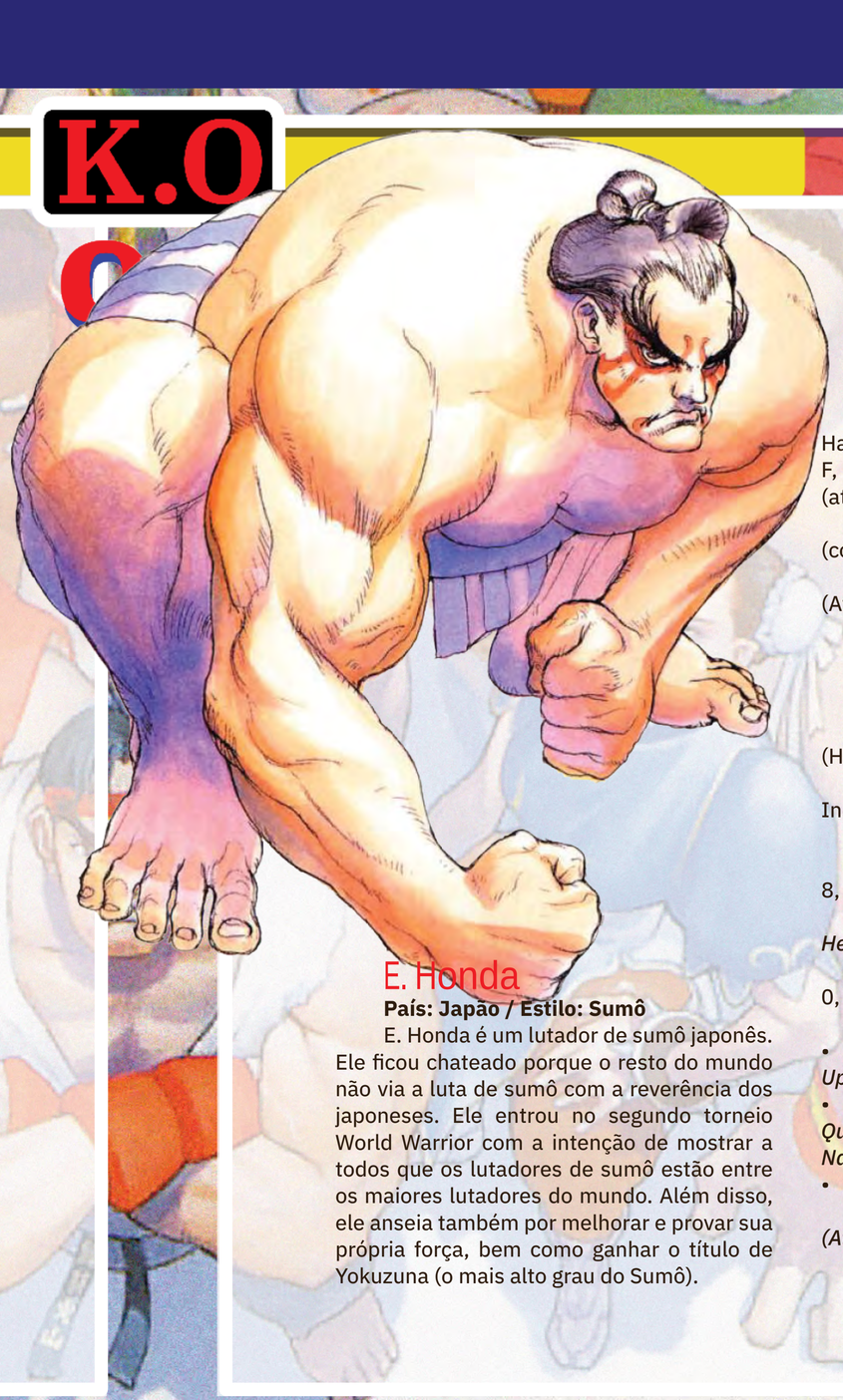
Agarrão 0, Bloqueio 1, Combo 0, Evasão 1, Golpe 1, Projétil 3

Técnicas:

- Yoga Spear *(Estrela Cadente; Dano: 5, Nagen: 2)*
- Yoga Fire *(Disparo Elemental - Fogo; Dano: 10, Nagen: 3)*
- Yoga Flame *(Fulgor Flamejante; Dano: 14, Nagen: 5)*
- Membros Elásticos*
- Teleporte*

Super Combo: Yoga Inferno *(Fulgor Flamejante)*

K.O



E. Honda

País: Japão / Estilo: Sumô

E. Honda é um lutador de sumô japonês. Ele ficou chateado porque o resto do mundo não via a luta de sumô com a reverência dos japoneses. Ele entrou no segundo torneio World Warrior com a intenção de mostrar a todos que os lutadores de sumô estão entre os maiores lutadores do mundo. Além disso, ele anseia também por melhorar e provar sua própria força, bem como ganhar o título de Yokuzuna (o mais alto grau do Sumô).

3D&T Alpha 18N

F5 H3 R4 A3 PdF0 | 20 PVs e 20 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo (Hundred Hand Slap), Ataque Especial (Sumo Headbutt; F, aproximação), Boa Fama e Técnica de luta (ataque forte e senhor da montanha)

Desvantagens: Código de honra (combate) e Modelo Especial

Super Combo: Super Killer Head Ram (Ataque Especial: Força, aproximação)

Kayru Densetsu

Conceito: Campeão Mundial de Sumô

Aura: 2 Trunfos: Caminho da Perfeição (Hundred Hand Slap) e Prodígio

Atributos: Agilidade 3, Força 6, Razão 3, Instinto 3, Presença 3, Vontade 3

Ocupações: Artista 3 e Atleta 3

Atributos Derivados: BdV: 11, LC: 4, LD: 8, LP:10 Caixa de Ferimento: 3

Estilo de Luta: Sumô *(Ougi: Sumo Headbutt)*

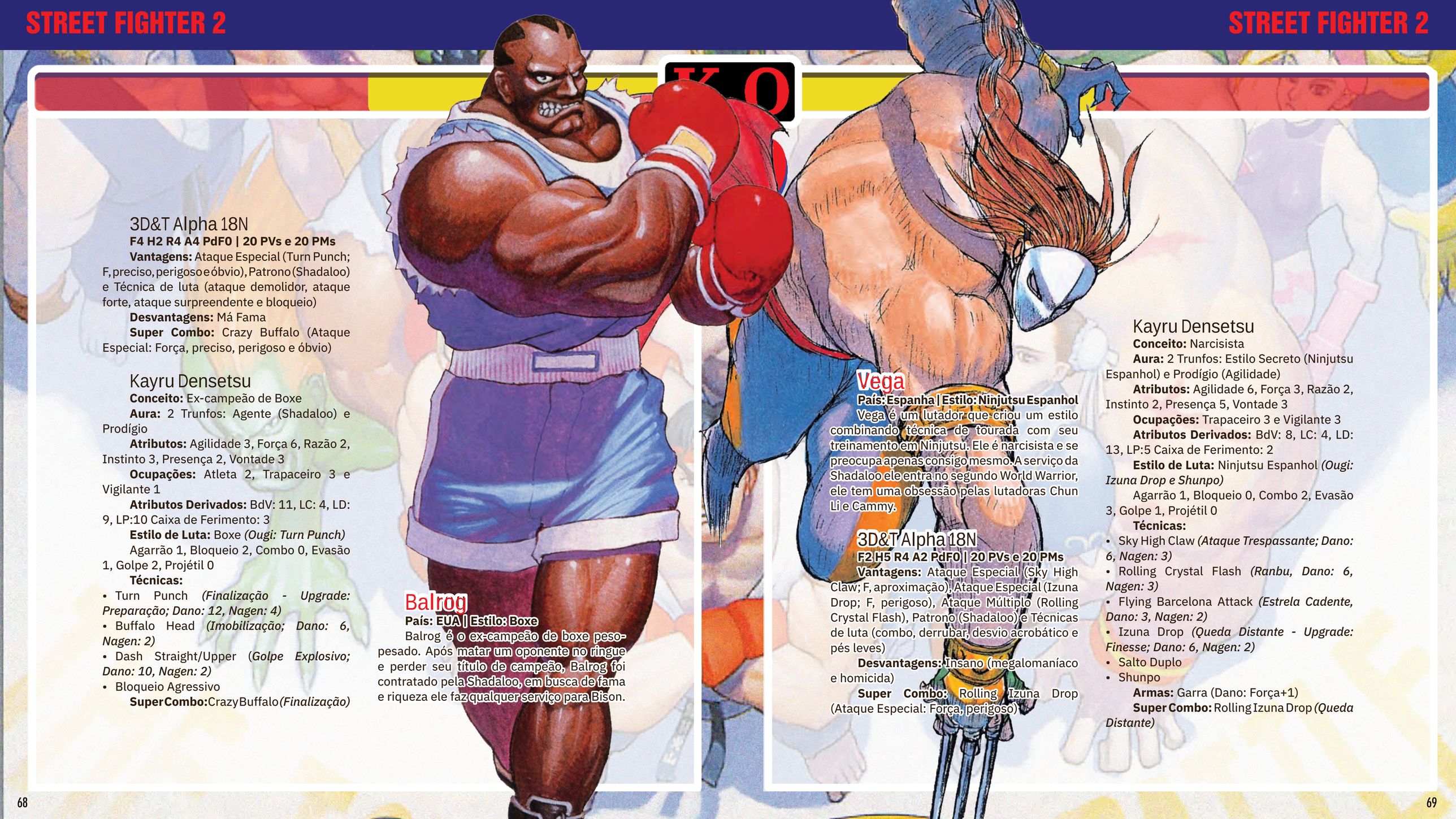
Agarrão 2, Bloqueio 2, Combo 1, Evasão 0, Golpe 1, Projétil 0

Técnicas:

- Sumo Headbutt *(Ataque Trespassante - Upgrade: Ressonância; Dano: 9, Nagen: 2)*
- Hundred Hand Slap *(Ranbu - Upgrade: Quebra de Guarda e Invencibilidade; Dano: 6, Nagen: 3)*
- Imobilização *(Dano: 6, Nagen: 2)*

Super Combo: Super Killer Head Ram *(Ataque Trespassante)*

STREET FIGHTER 2



Balrog

País: EUA | Estilo: Boxe

Balrog é o ex-campeão de boxe peso-pesado. Após matar um oponente no ringue e perder seu título de campeão, Balrog foi contratado pela Shadaloo, em busca de fama e riqueza ele faz qualquer serviço para Bison.

3D&T Alpha 18N

F4 H2 R4 A4 PdF0 | 20 PVs e 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Turn Punch; F, preciso, perigoso e óbvio), Patrono (Shadaloo) e Técnica de luta (ataque demolidor, ataque forte, ataque surpreendente e bloqueio)

Desvantagens: Má Fama

Super Combo: Crazy Buffalo (Ataque Especial: Força, preciso, perigoso e óbvio)

Kayru Densetsu

Conceito: Ex-campeão de Boxe

Aura: 2 Trunfos: Agente (Shadaloo) e Prodígio

Atributos: Agilidade 3, Força 6, Razão 2, Instinto 3, Presença 2, Vontade 3

Ocupações: Atleta 2, Trapaceiro 3 e Vigilante 1

Atributos Derivados: BdV: 11, LC: 4, LD: 9, LP:10 Caixa de Ferimento: 3

Estilo de Luta: Boxe *(Ougi: Turn Punch)*

Agarrão 1, Bloqueio 2, Combo 0, Evasão 1, Golpe 2, Projétil 0

Técnicas:

- Turn Punch *(Finalização - Upgrade: Preparação; Dano: 12, Nagen: 4)*
- Buffalo Head *(Imobilização; Dano: 6, Nagen: 2)*
- Dash Straight/Upper (*Golpe Explosivo; Dano: 10, Nagen: 2)*
- Bloqueio Agressivo

Super Combo: Crazy Buffalo *(Finalização)*

Vega

País: Espanha | Estilo: Ninjutsu Espanhol

Vega é um lutador que criou um estilo combinando técnica de tourada com seu treinamento em Ninjutsu. Ele é narcisista e se preocupa apenas consigo mesmo. A serviço da Shadaloo ele entra no segundo World Warrior, ele tem uma obsessão pelas lutadoras Chun Li e Cammy.

3D&T Alpha 18N

F2 H5 R4 A2 PdF0 | 20 PVs e 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Sky High Claw; F, aproximação), Ataque Especial (Izuna Drop; F, perigoso), Ataque Múltiplo (Rolling Crystal Flash), Patrono (Shadaloo) e Técnicas de luta (combo, derrubar, desvio acrobático e pés leves)

Desvantagens: Insano (megalomaníaco e homicida)

Super Combo: Rolling Izuna Drop (Ataque Especial: Força, perigoso)

Kayru Densetsu

Conceito: Narcisista

Aura: 2 Trunfos: Estilo Secreto (Ninjutsu Espanhol) e Prodígio (Agilidade)

Atributos: Agilidade 6, Força 3, Razão 2, Instinto 2, Presença 5, Vontade 3

Ocupações: Trapaceiro 3 e Vigilante 3

Atributos Derivados: BdV: 8, LC: 4, LD: 13, LP:5 Caixa de Ferimento: 2

Estilo de Luta: Ninjutsu Espanhol *(Ougi: Izuna Drop e Shunpo)*

Agarrão 1, Bloqueio 0, Combo 2, Evasão 3, Golpe 1, Projétil 0

Técnicas:

- Sky High Claw *(Ataque Trespassante; Dano: 6, Nagen: 3)*
- Rolling Crystal Flash *(Ranbu, Dano: 6, Nagen: 3)*
- Flying Barcelona Attack *(Estrela Cadente, Dano: 3, Nagen: 2)*
- Izuna Drop *(Queda Distante - Upgrade: Finesse; Dano: 6, Nagen: 2)*
- Salto Duplo
- Shunpo

Armas: Garra (Dano: Força+1)

Super Combo: Rolling Izuna Drop *(Queda Distante)*

K.O 99

Sagat

País: Tailândia / Estilo: Muay Thai

O "Imperador do Muay-Thai" foi quem organizou o primeiro World Warrior, onde o finalista do torneio, enfrentaria Sagat pelo título de Campeão Mundial. Sagat acabou derrotado por Ryu, com um poderoso Shoryuken que deixou uma cicatriz enorme no seu peito. Sagat entrou na Shadaloo, buscando uma revanche contra Ryu.

3D&T Alpha 18N

F4 H3 R4 A3 PdF3 | 20 PVs e 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Tiger Uppercut; F; penetrante), Patrono (Shadaloo) e Técnica de Luta (ataque violento e contra-golpe)

Desvantagens: Código de honra (combate), Má Fama e Monstruoso

Super Combo: Tiger Genocide (Ataque Especial; Força, penetrante)

Kayru Densetsu

Conceito: Imperador do Muay Thai

Aura: 2 Trunfos: Caminho da Perfeição (Tiger Uppercut) e Lobo Solitário

Atributos: Agilidade 3, Força 5, Razão 2, Instinto 4, Presença 1, Vontade 4

Ocupações: Atleta 2, Místico 1 e Vigilante 3

Atributos Derivados: BdV: 11, LC: 4, LD: 9, LP: 9 Caixa de Ferimento: 3

Estilo de Luta: Muay Thai *(Ougi: Tiger Knee)* Agarrão 1, Bloqueio 2, Combo 0, Evasão 0, Golpe 2, Projétil 1

Técnicas:

- Tiger Uppercut *(Dragão Nascente - Upgrade: Poder, Ressonância; Dano: 11, Nagen: 2)*
- Tiger Knee *(Finalização - Upgrade: Precisão; Dano: 10, Nagen: 4)*
- Tiger Shot *(Disparo Elemental - Fogo; Dano: 8, Nagen: 4)*

Super Combo: Tiger Genocide *(Dragão Nascente)*

M. Bison

País: ??? | Estilo: Psycho Power

Pouco se sabe sobre o passado de M. Bison, apenas que ele é líder da organização criminosa Shadaloo e está organizando o segundo Torneio World Warrior. Bison possui ambições sombrias e é inimigo da maioria dos participantes da competição.

3D&T Alpha 24N

F3 H4 R4 A3 PdF0 | 25* PVs e 30 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Psycho Crusher; F, aproximação, penetrante), Ataque Múltiplo (Double Knee Press), PMs e PVs Extras, Psycho Power*, Riqueza, Teleporte, Técnica de luta (bloqueio e força oculta); Perícia: Manipulação

Desvantagens: Dependência, Insano (megalomaníaco), Má Fama e Monstruoso

Super Combo: Double Knee Nightmare (Ataque Múltiplo)

Kayru Densetsu

Conceito: Ditador Megalomaníaco

Aura: 3 Trunfos: Estilo Secreto (Psycho Power) e Psycho Power*

Atributos: Agilidade 4, Força 4, Razão 5, Instinto 5, Presença 3, Vontade 5

Ocupações: Místico 3, Trapaceiro 3 e Vigilante 3

Atributos Derivados: BdV: 12, LC: 5, LD: 14, LP: 9 Caixa de Ferimento: 3

Estilo de Luta: Psycho Power *(Ougi: Psycho Crusher e Double Knee Press)* Agarrão 0, Bloqueio 2, Combo 1, Evasão 1, Golpe 2, Projétil 0

Técnicas:

Psycho Crusher *(Ataque Trespassante - Upgrade: Quebra de Guarda; Dano: 7, Nagen: 3)*

Double Knee Press *(Ataque Duplo; Upgrade: Poder; Dano: 6, Nagen: 3)*

Head Press *(Estrela Cadente; Dano: 6, Nagen: 2)*

Bloqueio Agressivo

Teleporte*

Super Combo: Double Knee Nightmare *(Ataque Duplo)*

Akuma

País: Japão / Estilo: Ansatsuken

Um lutador sombrio e misterioso, não está oficialmente participando do segundo World Warrior, ele apenas observa os participantes da competição em busca de um desafio digno.

3D&T Alpha 25N

F4 H4 R5 A4 PdF5 | 25 PVs e 35 PMs

Vantagens: Aceleração (Ashura Senku), Ataque Especial (Go-Shoryuken; F), Ataque Especial (Shakunetsu Hadouken; PdF), Ataque Múltiplo (Tatsumaki Zankyaku), PMs Extras, Técnica de luta (bloqueio, ataque forte, golpe de judô e força oculta)

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso e Satsui no Hadou*

Super Combo: Shun Goku Satsu (Ataque Especial+Ataque Múltiplo)

Kayru Densetsu

Conceito: Intenção Assassina

Aura: 3 Trunfos: Estilo Secreto (Ansatsuken) e Satsui no Hadou*

Atributos: Agilidade 5, Força 5, Razão 3, Instinto 5, Presença 1, Vontade 5

Ocupações: Atleta 1, Místico 3, Trapaceiro 2 e Vigilante 3

Atributos Derivados: BdV: 13, LC: 5, LD: 14, LP:9 Caixa de Ferimento: 3

Estilo de Luta: Ansatsuken *(Ougi: Ashura Senku e Go-Shoryuken)*

Agarrão 1, Bloqueio 1, Combo 1, Evasão 1, Golpe 1, Projétil 2

Técnicas:

- Go-Shoryuken *(Dragão Nascente; Upgrade: Poder; Dano: 13, Nagen: 3)*
- Shakunetsu Hadouken *(Disparo Elemental - Upgrade: Precisão; Dano: 11, Nagen: 4)*
- Tatsumaki Zankyaku *(Ciclone Humano; Dano: 5, Nagen: 2)*
- Ashura Senku *(Esquiva Supersônica)*
- Shunpo
- Zanshin

Super Combo: Shun Goku Satsu *(Velocidade Violenta)*

STREET FIGHTER 2

K.O 99

ULTRA STREET FIGHTER 2

O último jogo de SFII foi lançado em 2017, para o Nintendo Switch. Ultra Street Fighter II introduziu dois personagens que nunca haviam aparecido no segundo torneio, Evil Ryu e Violent Ken.

Evil Ryu

País: Japão | Estilo: Ansatsuken

Kayru Densetsu

Conceito: Lutador Desonrado

Aura: 3 Trunfos: Estilo Secreto (Ansatsuken) e Satsui no Hadou

Atributos: Agilidade 4, Força 4, Razão 3, Instinto 4, Presença 1, Vontade 5

Ocupações: Atleta 1, Místico 3 e Vigilante 2

Atributos Derivados: BdV: 12, LC: 5, LD: 12, LP:8 Caixa de Ferimento: 3

Estilo de Luta: Ansatsuken *(Ougi: Hadouken e Shoryuken)*

Agarrão 1, Bloqueio 1, Combo 1, Evasão 1, Golpe 1, Projétil 2

Técnicas:

Ashura Senku *(Shunpo)*

Hadouken *(Disparo Elemental - Upgrades: Poder; Dano: 10, Nagen: 4)*

Shoryuken *(Dragão Nascente - Upgrade: Precisão; Dano: 8, Nagen: 3)*

Tatsumaki Senpuu Kyaku *(Ciclone Humano; Dano: 4, Nagen: 2)*

Back Roll Throw *(Queda Distante; Dano: 4, Nagen: 2)*

Super Combo: Shun Goku Satsu *(Velocidade Violenta)*

3D&T Alpha 20N

F3 H3 R3 A3 PdF4 | 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Aceleração (Ashura Senku), Ataque Especial (Shoryuken; Força), Ataque Especial (Shakunetsu Hadouken; PdF), Ataque Múltiplo (Tatsumaki Senpuu Kyaku) e Técnica de luta (ataque forte, bloqueio, derrubar, força oculta: PdF)

Desvantagens: Monstruoso e Satsui no Hadou

Super Combo: Shun Goku Satsu (Ataque Especial+Ataque Múltiplo)

3D&T Alpha 20N

F4 H4 R3 A3 PdF4 | 15 PVs e 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Shoryuken; F), Ataque Múltiplo (Tatsumaki Senpuu Kyaku) e Técnica de luta (combo, ataque preciso, bloqueio e força oculta: Força)

Desvantagens: Monstruoso e Satsui no Hadou

Super Combo: Shinbu Messatsu (Ataque Especial+Ataque Múltiplo)

Violent Ken

País: EUA | Estilo: Ansatsuken

Kayru Densetsu

Conceito: Lutador Violento

Aura: 3 Trunfos: Estilo Secreto (Ansatsuken) e Satsui no Hadou

Atributos: Agilidade 4, Força 4, Razão 2, Instinto 4, Presença 2, Vontade 4

Ocupações: Místico 2, Trapaceiro 2, Vigilante 2

Atributos Derivados: BdV: 11, LC: 5, LD: 12, LP: 8 Caixa de Ferimento: 3

Estilo de Luta: Ansatsuken *(Ougi: Shoryuken e Tatsumaki Senpuu Kyaku)*

Agarrão 1, Bloqueio 1, Combo 1, Evasão 1, Golpe 2, Projétil 1

Técnicas:

Tatsumaki Senpuu Kyaku *(Ciclone Humano; Dano: 4, Nagen: 2)*

Shoryuken *(Dragão Nascente - Upgrade: Poder; Dano: 10, Nagen: 3)*

Hadouken *(Disparo Elemental; Dano: 7, Nagen: 4)*

Back Roll Throw (Queda Distante; Dano: 4, Nagen: 2)

Super Combo: Shinbu Messatsu *(Velocidade Violenta)*

JOGANDO UMA CAMPANHA EM STREET FIGHTER 2

Uma campanha no cenário de SF pode abordar diversas possibilidades, óbvio que os torneios são um dos temas principais, porém, não são os únicos temas que uma campanha de SF pode abordar. Os lutadores podem ter objetivos fora das arenas: a busca por um mestre ermitão, a vingança contra um outro lutador, podem ser temas de aventuras.

Além disso, o grande vilão do cenário, Shadaloo, pode ser um objetivo em comum dos jogadores e o motivo deles se unirem para combater a organização maligna. E claro, tudo isso pode ser encaixado com torneios ao redor do mundo. Explore as possibilidades do cenário, crie aventuras de exploração, um ótimo exemplo pode ser os jogadores procurarem um lutador que mora no meio do deserto do Saara e possui um estilo único.

O mais importante é entender o que o grupo quer para uma campanha e criar algo que seja interessante para todos.

STREET FIGHTER 2

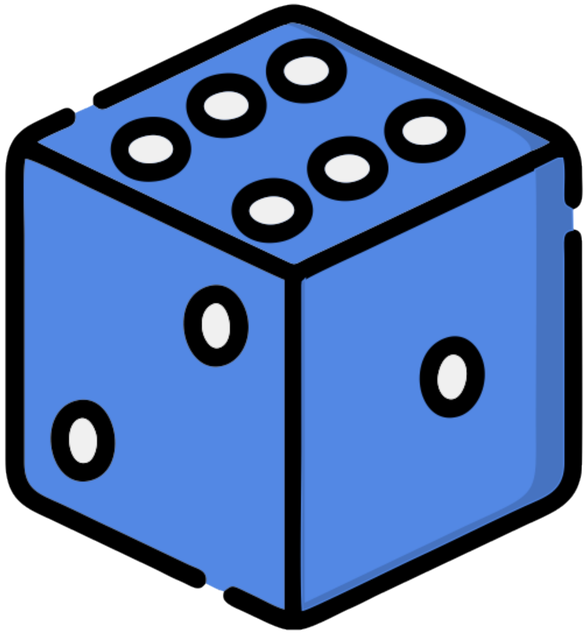
Algumas ideias para Personagens

- Um jovem lutador que deseja provar a força de sua arte marcial, derrotando outros lutadores;
- Um lutador veterano, que saiu da aposentadoria, para dar uma surra nesses competidores “novatos”;
- Um lutador que busca a vingança contra outro lutador, ou contra a própria Shadaloo;
- Um lutador que busca seu mestre, que está desaparecido.

Sugestões de Aventuras

- Um torneio Street Fighter é anunciado e os desafetos dos jogadores participarão da competição e pode ser uma boa chance para o acerto de contas;
- Um mestre lendário, que diziam estar morto, ressurge e está em busca de um discípulo para ensinar sua técnicas secretas;
- A Shadaloo está sequestrando lutadores para realizar experimentos genéticos. Os jogadores são convocados por uma organização da lei (poder ser até por intermédio de outros street fighter como Guile ou Cammy), para investigar esses desaparecimentos;
- Um street fighter desconhecido surge no circuito. Ele tem um estilo único e está impressionando todos, mas existe um segredo obscuro sobre o passado dele.

LÉO “KONDO” AGUIAR



ACERTO CRÍTICO

ALPHA

ACERTOCRITICOALPHA.BLOGSPOT.COM

UMBRELLA ACADEMY

“UT MALUM PLUVIA”

UMBRELLA ACADEMY

Tudo começa quando 43 crianças ao redor do mundo são geradas espontaneamente por mulheres que não apresentavam nenhum sinal de gravidez. Sete dessas crianças foram adotadas pelo bilionário Sir Reginald Hargreeves e criadas como irmãos.

Com o passar do tempo, quase todas (ou assim se pensava) as crianças adotadas por Hargreeves mostraram-se possuidoras de estranhos poderes. Estudados e treinados à exaustão pelo pai adotivo, eles formaram a Umbrella Academy, uma equipe de super-heróis que passou a lutar contra o crime.

Atualidade

A série inicia-se no tempo presente. A Umbrella Academy já não existe mais e seus integrantes - todos adultos - vivem suas vidas de diferentes formas. Apesar de ainda manterem o vínculo de irmãos, quase todos abandonaram a mansão onde foram criados. Porém, a inesperada notícia do falecimento de Reginald Hargreeves faz com que todos voltem para casa e, daí em diante, a história se desenrola.

Os Personagens

A seguir, temos as ficha dos principais personagens vistos na 1ª temporada da série. Alguns deles tiveram modificações durante a série e iniciaram dessa forma na 2ª temporada, mas nada que o Mestre não consiga modificar por si mesmo.

Vale ressaltar que os poderes de alguns personagens (principalmente os n°05 e 07) não foram completamente revelados durante a série e isso dificultou um pouco no momento da adaptação.

Sir Reginald Hargreeves

Sir Reginald veio a muito tempo atrás, de um planeta devastado por uma guerra nuclear. Não se sabe quando exatamente ele chegou na Terra, mas em 1896 comprou uma empresa especializada na produção de guarda-chuvas, e foi assim que ele consolidou sua riqueza, tornando-se um bilionário nos anos seguintes. Na década de 50 e 60 ele contribuiu para o avanço da tecnologia espacial enquanto a corrida espacial entre os Estados Unidos e União Soviética se desenrolava. No mesmo período ele esteve envolvido com a agenda dos Doze Majestosos, mas cortou os laços com o grupo ao descobrir seu envolvimento no assassinato do Presidente John F. Kennedy.

Em uma noite de 1989, quando 43 mulheres deram a luz a crianças com talentos únicos e habilidades extraordinárias, ele adotou sete dessas crianças e fundou a Umbrella Academy, na esperança de treinar uma equipe de super heróis e impedir outro cenário apocalíptico. Com a separação

da Umbrella Academy e prevendo uma hecatombe iminente, ele orquestrou sua própria morte para reunir seus filhos adotivos novamente.

Hargreeves é uma pessoa extremamente complicada. Ele é frio, distante e emocionalmente abusivo com seus filhos adotivos, tratando-os um pouco melhor do que trataria ratos de laboratório. Ele nunca deu a eles nomes verdadeiros, referindo-se a eles apenas como números.

Esse modo de tratar a Umbrella Academy é a causa dos relacionamentos disfuncionais, neuroses e comportamento destrutivo de alguns dos seus filhos adotivos.

Sir Reginald Hargreeves, 16N

F1, H2, R3, A2, PdF0; 15PVs e 15 PMs

Kit: Cientista Aventureiro (Especialista em Ciência)

Vantagens: Aparência Inofensiva, Genialidade, Plano Genial, Riqueza, Técnica de Luta (ataque debilitante e bloqueio).

Desvantagens: Insano (obsessivo: salvar o mundo), Má Fama (autoritário), Segredo (Vários).

Perícias: Ciência, Manipulação.

UMBRELLA ACADEMY

Luther Hargreeves

Com o fim da Umbrella Academy, Luther foi o único que permaneceu e continuou a realizar missões para Reginald Hargreeves. Em uma dessas missões, para impedir um desastre bioquímico, Luther foi gravemente ferido e Sir Reginald precisou recorrer a um soro especial para salvar sua vida. O soro fez Luther aumentou drasticamente a massa muscular e a força física de Luther, mas em contrapartida, o deixou com uma aparência simiesca. Buscando uma maneira de mantê-lo focado e preparado para ameaças futuras, Reginald envia Luther para uma missão na Lua, onde ele permaneceu, enviando relatórios regulares para o seu pai.

Após a morte de Sir Reginald, Luther volta da Lua acreditando que ele fora assassinado. Durante a investigação em busca do assassino, ele acaba descobrindo que Reginald Hargreeves nunca leu nenhum de seus relatórios e começa a acreditar que foi mandado para longe por não ser bom o suficiente para ser o Nº 1 da Umbrella Academy.

Luther Hargreeves (Nº01), 10N

F3, H2, R3, A2, PdF0; 21PVs e 15PMs

Kit: Supersoldado (força sobrenatural e tanque de carne).

Vantagens: Energia Extra 1, Vigoroso.

Desvantagens: Código dos Heróis e Honestidade, Devoção (Descobrir a verdade sobre a morte de Reginald Hargreeves), Protegido Indefeso (Allison Hargreeves), Segredo 1 (corpo de gorila).

Perícias: Investigação

Diego Hargreeves

Rebelde, impulsivo, impetuoso e com uma forte tendência a se exibir, esse é Nº2 da Umbrella Academy. Contudo, por baixo da postura confiante e comportamento arrogante, existe um indivíduo inseguro, que desesperadamente quer provar a si mesmo do que é capaz. Ele é o mais emocional dos seus irmãos e, não raras vezes, age levado pelas emoções, sem questionar muito.

Diego possui uma rivalidade com seu irmão Luther, vendo-o como o favorito aos olhos de seu pai adotivo. Talvez por isso, ele tenha desenvolvido uma profunda conexão emocional com sua "mãe", já que ela é a única que expressa algum tipo de carinho e afeição por ele e seus irmãos.

Seu carinho por sua mãe robótica é tanto que, mesmo em face das evidências que poderiam torná-la a principal suspeita na morte de seu pai adotivo, ele continua a protegê-la.

Diego Hargreeves (Nº02) - 9N

Kit: Mestre de Armas (arma favorita e tiro longo).

F0 (corte), H2, R2, A1, PdF2 (perfuração); 10 PVs e 20 PMs

Vantagens: Adaptador, Ataque Especial (teleguiado), Pontos de Magia Extra x1.

Desvantagens: Código dos Heróis, Devoção (descobrir a verdade sobre a morte de Reginald Hargreeves), Protegido Indefeso (Sua "mãe" e Eudora Patch).

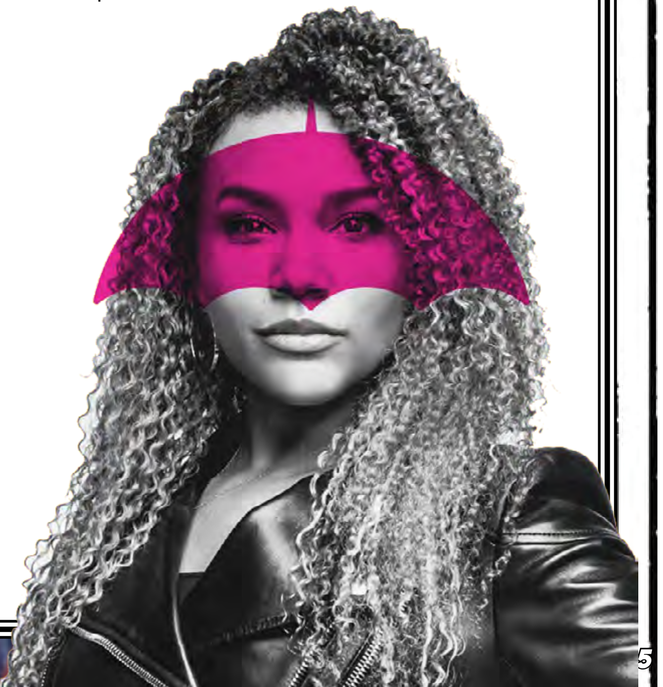
Perícias: Investigação.

Allison Hargreeves

Classificados de acordo com a utilidade dos seus poderes, Allison recebeu a alcunha de Nº3, com sua habilidade de influenciar pessoas e eventos ao falar frases começando com "Eu ouvi um rumor".

Durante sua infância ela foi forçada por seu pai a usar seus poderes em sua irmã Vanya e fazê-la esquecer de seus poderes e criar um bloqueio psicológico, fazendo-a acreditar que ela era uma pessoa normal.

Com o fim da Umbrella Academy, Allison usou seus poderes para ter uma carreira de sucesso e uma vida feliz, mas o uso constante dos seus poderes levaram ao fim do seu casamento , quando seu marido presenciou ela usando seus poderes para manipular sua filha Claire.



UMBRELLA ACADEMY

Alisson Hargreeves (Nº03), 10N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5PVs e 25PMs

Kit: Titereira (dominação mental e foco em manipulação).

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Alteração Mental, Boa Fama, Controle Emocional 2, Pontos de Magia Extra x2.

Desvantagens: Código dos Heróis, Protegido Indefeso (Sua filha), Restrição de Poder (nenhum dos seus poderes funcionam se ela não puder falar), Segredo (rejeição: usar seus poderes para conseguir fama e sucesso).

Perícias: Manipulação.

Klaus Hargreeves

Klaus, também chamado de Nº4 por Reginald Hargreeves, possui habilidades que o permitem conversar com os mortos e até mesmo manifestá-los fisicamente por curtos períodos de tempo. Ele poderia facilmente ser um dos membros mais importantes da Umbrella Academy e ajudar a salvar a humanidade, desde que não estivesse embriagado ou drogado na maior parte do tempo.

O abuso de álcool e drogas foi a única forma que Klaus encontrou para suprimir seus poderes latentes.

Apesar de sua constante busca por conforto em um estilo de vida hedonista, Klaus está sempre disposto a ajudar seus irmãos no que for preciso, mesmo que isso signifique ter que ficar sóbrio.

Klaus Hargreeves (Nº04) - 7N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs e 25 PMs

Kit: Médium (Aliado Elemental).

Vantagens: Aparência Inofensiva, Pontos de Magia Extra x2, Xamã.

Desvantagens: Assombrado, Dependência (drogas), Restrição de Poder (seus poderes não funcionam totalmente quando está drogado).

Perícias: Crime.

Nº05

Aos 13 anos, Nº5 ficou preso em um futuro apocalíptico por mais de 40 anos. Quando conseguiu retornar ao passado, seu corpo voltou a ser o que era, mas sua mente permaneceu a mesma. Como resultado, ele tem a personalidade de um senhor de 60 anos, frustrado por estar preso no corpo de uma criança.

Como mostrado na série, ele possui um intelecto acima da média, podendo ser considerado um gênio, muitas vezes menosprezando os outros, incluindo sua família, tratando-os como estúpidos e inferiores, expressando desinteresse em seus problemas pessoais. Ele é sarcástico, pragmático e orgulhoso. Seu comportamento impulsivo, aliado à sua natureza orgulhosa, foi o que o levou a desobedecer os conselhos do seu pai sobre a viagem no tempo, já que Reginald Hargreeves o havia alertado de que ele ainda não estava preparado.

O Nº5 também é um assassino implacável e incrivelmente eficiente. Embora ele não goste de matar, ele parece não ter escrúpulos ao falar sobre as pessoas que matou e está mais do que disposto a eliminar qualquer um, até mesmo pessoas inocentes, cujas mortes possam impedir o apocalipse de acontecer e até mesmo mostra indiferença ao fazer planos para assassiná-los . Ele ganhou fama em seu tempo como agente da Comissão do Tempo por seu sucesso em matar incontáveis indivíduos em missões. O trabalho realizado para a Comissão do Tempo fazia parte de seu acordo feito com a Gestora para voltar para casa. Na maior parte do tempo, o Nº05 mostrou estar perfeitamente disposto a eliminar qualquer um que atrapalhe seus objetivos.

Nº05 - 12N

Kit: Jovem Prodígio (Insight Dinâmico)

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5PVs e 5PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva, Genialidade, Movimento Temporal, Poder Oculto, Teleporte.

Desvantagens: Devoção (Impedir o apocalipse), Insano (fantasia: Acredita que um manequim que ele encontrou no futuro, seja uma pessoa real), Sanguinário, Procurado (A Comissão), Protegido Indefeso (Seu manequim).

Perícias: Investigação.

UMBRELLA ACADEMY

Ben Hargreeves

Ben é mais uma das crianças nascida na noite de 1989 e adotado por Reginald Hargreeves. Infelizmente, ele teve um destino trágico durante uma missão em 2006 e acabou morrendo. Uma estátua foi erguida em sua homenagem, mas isso não foi exatamente o fim para ele. Klaus usou sua habilidade de conversar e invocar os mortos e invocou Ben, mesmo que ele dissesse que precisava ir para a luz. Klaus ignora isso, afirmando que Ben pode ir quando quiser. Ben concorda em ficar por aqui. Klaus não diz a seus irmãos que fala com Ben.

Ben é uma pessoa muito introvertida. Enquanto morto, com medo de ir para a luz acabou ficando junto com seu irmão Klaus, a única pessoa capaz de vê-lo e ouvi-lo. Ben se importa e cuida de Klaus, tentando aconselhá-lo, uma tarefa muitas vezes exaustiva, devido às atitudes inconsequentes e comportamento autodestrutivo de seu irmão.

Ben Hargreeves, Nº06 - 6N

Kit: Nenhum

F0, H0, R0, A0, PdF0; 0 PVs e 0 PMs

Vantagens: Fantasma, Membros Elásticos, Membros Extras

Desvantagens: Maldição (Ninguém o vê, somente seu irmão, o Nº04. Também não consegue interagir com o mundo dos vivos).

Vanya Hargreeves

Ao contrário de seus outros seis irmãos, Vanya não possui habilidades extraordinárias. Ela tem talento para a música e até mesmo escreveu um livro autobiográfico contando sobre como era ser membro da Umbrella Academy, mas nada de superpoderes.

Entretanto, a sua vida foi uma mentira. Ela não só possui poderes, como é talvez, a mais poderosa entre os seus irmãos. A princípio,Sir Reginald Hargreeves descobre que as emoções de Vanya e seus poderes estão ligados e apesar de tentar ensiná-la a controlá-los melhor, ele acreditou que seus poderes eram um risco para ela, assim como os outros. Como resultado disso, Sir Reginald começou a medicá-la, para mantê-la em um estado emocional estável e tranquilo, e em seguida pediu a Allison, a Nº03, para usar seus poderes e alterar a mente de Vanya, fazendo-a acreditar que nunca teve poderes.

Vanya descobriu a verdade sobre seus poderes e habilidades quando Leonard Peabody encontrou o diário de Sir Reginald Hargreeves e manipulou Vanya para conseguir uma vingança mesquinha contra a Umbrella Academy. Depois de todas as revelações e remoendo a forma como foi tratada por sua família no decorrer dos anos, seus poderes foram liberados. Em sua trilha de destruição, ela deu início ao apocalipse visto pelo Nº05 no futuro.

Vanya Hargreeves, Nº07 - 19N

F0, H2, R1, A0, PdF3 (sônico); 5 PVs e 45 PMs

Kit: Psi (Enganar a Mente), Senhora da Energia (completo).

Vantagens: Aparência Inofensiva, Domínio do Ar, Poder Oculto, Pontos de Magia Extra x4, Rajada Mental, Telecinesia.

Perícias: Música (violino).

Desvantagens: Amnésia (Não se lembra que possui poderes, Maldição: Foi vítima do poder de sua irmã Alisson, para que se esquecesse de seus poderes).

UMBRELLA ACADEMY

Cha-Cha

Cha-cha é a parceira de Hazel e ambos foram designados para impedir o Nº05 na sua tentativa de cancelar o Apocalipse iminente . Ele é uma assassina de alta periculosidade a serviço da Comissão, eliminando alvos que possam bagunçar a linha do tempo. Ainda que seja leal a organização, ela não deixa de reclamar com a companhia por sua constante redução de orçamento.

Cha-Cha - 12 Ningen

F1 (esmagamento), H2, R3, A2, PdF0 (perfuração); 15 PVs e 15 PMs

Kit: Mercenário Superpoderoso (Arma Favorita)

Vantagens: Adaptador, Energia Extra 1, Patrono (A Comissão), Parceiro (Hazel).

Desvantagens: Devoção (Sempre obedecer as ordens da Comissão).

Perícias: Crime.

Hazel

Hazel é despachado junto com Cha-Cha para impedir que Cinco impeça o apocalipse. Durante o curso de sua missão, Hazel se apaixona por Agnes Rofa e fica cada vez mais desiludido com seu trabalho. Eventualmente, sabendo que o apocalipse é iminente e eles devem aproveitar ao máximo. Seu relacionamento com Cha-Cha se deteriora e ambos recebem ordens fraudulentas da Comissão para matar um ao outro. Hazel incapacita, mas decide não matar Cha-Cha,então, ele convence Agnes a fugir com ele e perseguir seus sonhos..

Hazel sai com Agnes e para em um motel, onde ele a instrui a esperá-lo enquanto ele tenta impedir o apocalipse. Ele encontra Nº05 na Umbrella Academy e é informado de que o apocalipse foi evitado desde que Leonard Peabody está morto. Hazel retorna e encontra Agnes como refém de Cha-Cha e tenta salvá-la. Agnes quase é morta, mas é salva quando a Gestora congela o tempo e interrompe a luta. Depois que ela também toma Agnes como refém para forçá-los a trabalhar juntos novamente. Haze, fingindo que concorda, continua sua missão ao lado de Cha-cha, aproveitando de um momento de descuido dela, provoca um acidente com o carro, lançando Cha-Cha pelo vidro e em seguida deixando-a para morrer. Ele retorna ao motel para salvar Agnes, atirando na cabeça de Gestora.

Hazel, 12 N

F3, H2, R4, A2, PdF1; 12 PVs e 12 PMs

Kit: Mercenário Superpoderoso (Arma Favorita).

Vantagens: Adaptador, Energia Extra 1, Patrono (A Comissão), Parceiro (Cha-cha), Vigoroso.

Desvantagens: Devoção: Obedecer a Comissão, Protegido Indefeso (Agnes)

Perícias: Investigação

Pogo

Antes de conhecer Hargreeves, Pogo era um chimpanzé comum. Ele foi levado a um laboratório para ser treinado e preparado para ser lançado ao espaço em um foguete. Durante esse tempo, seu desenvolvimento foi supervisionado por Grace e Hargreeves. Seu lançamento terminou em desastre e Pogo retornou gravemente ferido, mas Hargreeves usou um soro nele que não apenas o curou, mas também o tornou sapiente.

Anos depois, Pogo se torna o assistente de Hargreeves e mestre da casa na Umbrella Academy. Pogo, ao lado da versão robô de Grace, ajuda a criar os sete filhos que adota em 1989.

Pogo 5N

F0, H2, R1, A1, PdF0; 5PVs e 5PMs

Vantagens: Kemono, Movimento Especial (Balançar-se, Escalar e Queda Lenta), Patrono (A família Hargreeves), Sentidos Especiais: Audição e Faro Aguçados.

Desvantagens: Devoção (servir a família Hargreeves), Monstruoso (exceto para os Hargreeves), Segredo (sabe a verdade sobre os poderes da Nº07).

Perícias: Nenhuma.

Grace

Quando Vanya era jovem, ela teve várias babás, as quais ela assassinava com seus poderes quando estas a pressionavam a fazer algo que ela não gos-

tava. Frustrado com a quantidade de babás que Vanya matou, Sir Reginald Hargreeves fez de Grace a dona de casa e mãe perfeita para as crianças da Umbrella Academy. As crianças gostam muito de Grace, referindo-se a ela como "mamãe" ao longo da série. Vanya e Diego parecem ter uma conexão maior com ela, pois ela os encorajou em suas próprias lutas pessoais.

Grace, 3N

F0, H0, R0, A0, PdF0; 1 PV e 1 PM

Vantagens: Androide, Aparência Inofensiva, Patrono (família Hargreeves)

Desvantagens: Código da 2° Lei de Asimov, Devoção (servir a família Hargreeves).

Leonard Harold Jenkins

Leonard nasceu no mesmo dia que os irmãos da Umbrella Academy, mas apenas por coincidência, pois seu nascimento foi completamente normal. Sua mãe morreu durante o parto, fazendo com que seu pai se tornasse um alcoólatra. Por causa disso, Leonard fugiu para tentar ingressar na Umbrella Academy, mas foi recusado por Sir Reginald Hargreeves.

Mais tarde, seu pai zombaria dele por causa de suas roupas e mandaria Leonard buscar suas cervejas, mas como ele demorou muito, seu pai o espancou. Farto dos abusos de seu pai, Leonard assassinou seu pai com um martelo e foi condenado a 12 anos de prisão pelo crime.

Depois de encontrar um diário escrito por Reginald, Leonard descobre a real extensão dos poderes de Vanya e vê nela uma pessoa que pode ajudá-lo a concretizar sua vingança contra a Umbrella Academy.

Durante seu tempo na Comissão Tempo,Nº05 encontra o nome de Leonard em um pedido destinado a Cha-Cha. Está implícito que Jenkins é a pessoa responsável pelo apocalipse, e a nota diz "Proteja Harold Jenkins". Quando Nº05 retorna, Diego descobre que o nome verdadeiro de Leonard é Harold, validando a preocupação inicial de Allison sobre ele.

Leonard Harold Jenkins, 3N

F0, H0, R0, A0, PdF0;PVs 1 PMs 1

Kit: Vilão Teatral (Dedicação Insana).

Vantagens: Aparência Inofensiva.

Desvantagens: Devoção (destruir a Umbrella Academy), Insano (paranoico), Segredo (sua verdadeira identidade).

Perícias: Arte (escultura), Manipulação.

Detetive Eudora Patch

Eudora Patch foi um relacionamento antigo de Diego Hargreeves. Provavelmente eles se conheceram na academia de polícia antes de Diego ser expulso e depois iniciaram seu relacionamento, que foi encerrado por algum motivo desconhecido. Enquanto Eudora ficava constantemente incomodada com sua presença e interferência desnecessária dentro do departamento, Diego aproveitava-se disso, flertava e brincava com Patch, irritando-a. Diego se importava muito com Eudora, mesmo que nunca tenha demonstrado tanto. Ele foi até ela primeiro após a morte de Grace. O relacionamento deles poderia ser descrito como um relacionamento de convêniencia, mas isso se prova falso, quando Eudora é assassinada e Diego vai em busca dos assassinos.

Eudora Patch, 5N

F0 (esmagamento), H2, R0, A1, PdF0 (perfuração); PVs 01 PMs 01.

Kit: Policial de Elite (Arma Favorita)

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Poderes Legais

Perícias: Investigação

Desvantagens: Código dos Heróis e da Honestidade.

VAGNER "KAINE" OLIVEIRA

BASILISK: KOUGA NINPOUCHOU

Basilisk™ 甲賀忍法帖 バジリスク

No ano de 1614, no auge do Japão Feudal, para resolver a disputa pela sucessão do Xogunato, Ieyasu Tokugawa quebra um acordo de paz feito entre os clãs rivais de Iga Tsubagakure e de Kouga Mangidani, que era mantido há muitos anos, apesar de ainda haver ódio entre os clãs. A quebra do acordo inicia um grande derramamento de sangue entre os dois lados, que decidem resolver com base na força os anos de ódio reprimido. A guerra ninja começa no momento em que estava para acontecer um casamento entre os futuros jovens líderes dos dois lados (Gennosuke de Kouga e Oboro de Iga) o qual firmaria a paz entre os clãs. Por esse motivo os dois enamorados são tragados por traições, armadilhas, dilemas, ódios seculares e amores reprimidos; a dualidade entre cumprir o dever para com o clã ou ignorar a guerra para viver o amor. A história é repleta de batalhas entre os dez ninjas de cada lado, cada um com uma técnica ninja sobre-humana.

Kits, Vantagens e Desvantagens em Basilisk

Implemento (1 a 3 Pontos): Essa vantagem representa os diversos ninjutsus e habilidades sobre-humanas que são obtidas por um intenso treino ninja ou por herança genética dos clãs. Um implemento simula os efeitos das magias vistas nos manuais 3D&T Alpha e Tormenta Alpha da Magia. Implementos que simulam magias que custam até 5 PMs para serem lançadas custam 1 ponto. Entre 6 e 20 PMs, 2 pontos e qualquer magia com consumo superior a isso passa a custar 3 pontos. Implementos consomem apenas metade dos PMs originais necessários para serem utilizados, com 1 PM extra para cada exigência adicional. O efeito final não é considerado mágico.

Uma vez que a campanha se passa em um período medieval japonês, são proibidos os kits, vantagens ou desvantagens com abordagem mais moderna ou fora do contexto do Japão feudal, que utilizem tecnologias e dispositivos sofisticados, além, é claro, dos kits vinculados a poderes dos deuses ou de natureza mágica. Embora os shinobis de Basilisk utilizem diversos poderes sobrenaturais, eles não são oriundos de magia, mas sim de treino ninja, do domínio de habilidades místicas ou mesmo genético. Recomendamos que o mestre delimite com cuidado os kits permitidos, utilizando o Manual Alpha do Aventureiro e o Manual Mega City do Aventureiro (apenas o capítulo 2: O Torneio das Sombras). Os manuais 3D&T Alpha, do Defensor e Mega City podem ser usados para comprar as vantagens e desvantagens, com as mesmas restrições para com kits. O mestre pode desconsiderar todos os kits, restringindo para a compra de apenas um, o novo Kit sugerido nessa adaptação.

Jogando em Basilisk

Para jogar uma campanha ambientada no Japão feudal de Basilisk, sugerimos que o grupo seja formado por 4 a 5 Personagens jogadores, onde cada um interprete 3 personagens, sendo 2

BASILISK: KOUGA NINPOUCHOU

NOVO KIT: SHINOBI DO XOGUNATO

Exigências: H1; Crime e Má Fama; Código de Honra do Ninja (veja abaixo); Patrono (o seu clã); Devoção (ao seu clã).

Função: Atacante ou baluarte.

O Shinobi apresentado no anime Basilisk é um pouco diferente daquele encontrado no Manual Alpha do Aventureiro. Ele nem é necessariamente tão sombrio e sorrateiro como o Kit Ninja, nem dotados de poderes mágicos através de uma entidade poderosa, como o kit Shinobi. O shinobi do Japão feudal é bem diversificado, podendo ser desde um exímio combatente corpo a corpo, um arqueiro, um espião infiltrado, espadachim que se assemelham a um samurai, bem como alguém aparentemente frágil que possui apenas uma poderosa habilidade sobrenatural como seu maior trunfo. Eles possuem muitas coisas em comuns com os Kits Ninja, Shinobi e Assassino. O shinobi do Xogunato possui uma extrema devoção para com seu clã, que por sua vez, aceita ordens e missões do Xogum vigente. No entanto, toda essa fidelidade em defender seu clã e cumprir suas missões tem seus benefícios. Ele sempre pode contar com a ajuda de seus companheiros do clã e tudo o que um patrono pode oferecer. Geralmente os shinobis não são bem vistos pelas pessoas normais, pois elas têm medo das suas habilidades sobre-humanas. Mas nem todos os temem, alguns os respeitam como valorosos guerreiros.

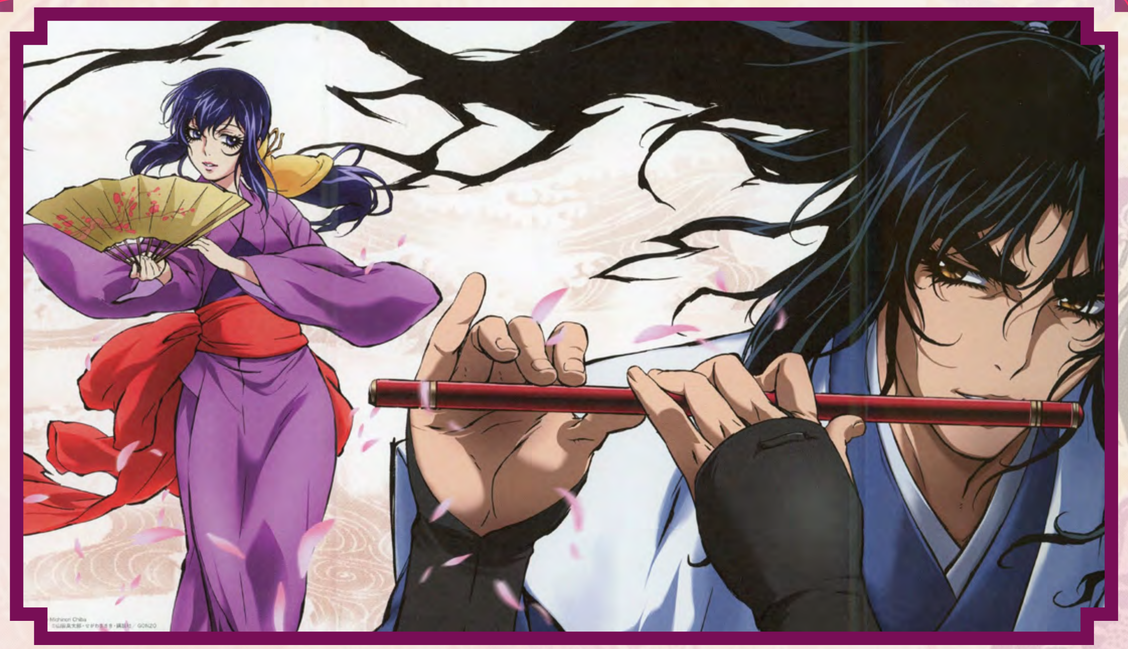
Código de Honra do Ninja (–1 ponto): uma vez aceita uma missão, nunca abandoná-la. Vai sacrificar a própria vida para cumprir a tarefa se necessário. Jamais se deixará apanhar com vida, preferindo morrer a revelar detalhes de sua missão.

Arma envenenada: todos os seus ataques são considerados venenosos, como se desferidos por uma arma mágica venenosa (Manual 3D&T Alpha, página 120).

Ataque mortal: você sabe pegar seus alvos desprevenidos. Quando realiza um ataque concentrado, além de causar dano aumentado (F ou PdF +1 por rodada de concentração) você ignora a Habilidade do alvo.

Golpe de misericórdia: quando você causa dano contra um alvo indefeso, ele deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, seus Pontos de Vida caem para zero. Se tiver sucesso, sofre apenas dano normal.

Ninjutsu: você possui uma habilidade sobre humana, fruto de um intenso treino ninja ou passada por herança genética. Escolha uma vantagem ou implemento de 1 ponto na criação do personagem (ou compre por -1 ponto no custo total). Essa habilidade custará -1 PM para ser utilizada (podendo chegar a custo 0). Caso escolha uma habilidade sem custo de PMs para utilizá-la, ela recebe um bônus de +1 de acordo com a natureza do seu efeito (se for uma habilidade defensiva, recebe FD+1, por exemplo).



de um clã e 1 do outro. Assim, o jogo fica mais dinâmico, diversificado e com uma trama mais dramática. Quando um personagem morrer, ainda terá mais duas oportunidades de continuar interpretando e jogando. Quanto as fichas, elas podem ser feitas de quatro formas.

1 - *Os 3 PCs de cada jogador podem ser construídos cada um com uma pontuação diferente, sendo 1 Lutador, 1 Campeão e 1 Lenda.*

2 - *A pontuação de cada PC será decidida na sorte, rolando 1d6 para cada: Resultados 1 e 2 - Lutador; 3, 4 e 5 - Campeão; 6 - Lenda.*

3 - *Cada jogador rola 1d6 (como se fosse uma iniciativa) para escolher 1 membro dos clãs com a ficha já pronta (veja mais adiante). Quando todos escolherem, repete-se na mesma ordem a segunda rodada de escolhas, e assim novamente para o terceiro PC.*

4 - *Cada ficha pronta dos membros dos clãs representa um número de 1 a 20. Faça um sorteio entre os jogadores para cada um escolher 3.*

Recomendamos que o mestre tenha ao menos 2 NPCs por clã, para poder interpretá-los e controlar melhor a campanha. os personagens sugeridos como NPCs são Danjou, Ogen, Tenzen, Gennosuke e Oboro.

BASILISK: KOUGA NINPOUCHOU

Ninjas de Kouga Manjidani

Danjou Kouga, 11N

Líder do clã Kouga e avô de Gennosuke. Danjou é especializado na luta com agulhas. Era o antigo amor de Ogen de Iga. No mangá, Danjou revela a Ogen, pouco antes de matá-la, que suas agulhas contém um poderoso veneno, mas este detalhe não fica claro no anime. Morto por Ogen de Iga.

F1 (perfuração), H2, R2, A1, PdF1 (perfuração) 10 PVs, 10 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (arma envenenada, golpe mortal).

Vantagens: Humano; Ataque Especial (PdF), Patrono (clã Kouga), Técnicas de Luta (ataque forte, ataque preciso).

Desvantagens: Código de Honra Ninja, Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi).

Perícias: Crime, diplomacia, lábia, artes marciais.

Gennosuke Kouga, 18N

Protagonista da série juntamente com Oboro de Iga, por quem é apaixonado. Neto de Kouga Danjo e herdeiro do clã Kouga. Possui um Doujutsu mortal aprendido de seu mestre, Muroga Hyouma. Seu Doujutsu necessita, inevitavelmente, que seus olhos possam ser abertos; a técnica consiste na hipnose de seus inimigos. É um homem de caráter firme e atitudes ponderadas; deseja a paz entre os clãs Kouga e Iga. Suicidou-se junto com Oboro.

F2 (corte), H4, R3, A2, PdF1 (perfuração); 15 PVs, 25 PMs

Kits: Guerreiro (crítico automático), Shinobi do Xogunato (ninjutsu: implemento de marionete).

BASILISK: KOUGA NINPOUCHOU

Vantagens: Humano; Ataque Especial (Força), Implemento de Marionete (nessa versão, a única ordem imediata é se matar com suas próprias técnicas), Mentor (Hyouma Muroga), Patrono (clã Kouga), PMs Extras, Sentidos Especiais (senso de direção, sentido de perigo, visão aguçada), Técnica de Luta (força oculta, bloqueio).

Desvantagens: Código de honra Ninja e da Redenção, Devoção (servir seu clã), Má fama (shinobi), Restrição de poder (incomum: para ativar o implemento, Gennosuke e os alvos devem ter contato visual).

Perícias: Crime, instrumentos musicais, diplomacia, artes marciais.

Gyoubu Kasumi, 14N

Sua técnica é principalmente a camuflagem, mas o faz de uma maneira curiosa: penetrando dentro de objetos, paredes e até no próprio chão. Não se utiliza de armas; usa o 'efeito surpresa' e prefere estrangular os seus adversários. No anime, nutre um imenso ódio pelos Iga por causa da morte de seu pai. Mas ainda consegue ser um dos personagens mais humanos da série. Morto por Tenzen e Akeginu.

F3 (esmagamento), H2, R2, A2, PdF0 (esmagamento); 10 PVs, 20 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (golpe de misericórdia; ninjutsu: Incorpóreo)

Vantagens: Humano; Aceleração, Incorpóreo, Invisibilidade, PMs extras, Patrono (clã Kouga), Técnica de Luta (ataque atordoante, imobilização).

Desvantagens: Código de honra (do ninja), Devoção (servir seu clã), Má fama (shinobi), Insano intolerante (clã Iga)

Perícias: Crime.

Jubei Jimushi, 9N

Tem o dom da adivinhação e predizer a sorte das pessoas. Não possui membros superiores e inferiores; além da cabeça, possui apenas a região do tronco. Apesar de sua condição física, tem consigo um aparato que o faz se rastejar muito rapidamente. Guarda uma espada na garganta e consegue manipulá-la com a língua. Morto por Tenzen.

F1 (perfuração), H3, R1, A2, PdF0 (perfuração); 5 PVs, 5 PMs

Kits: Chapéu-Preto (bala nas costas), Shinobi do Xogunato (ninjutsu: ataque especial).

Vantagens: Humano; Aceleração, Ataque Especial (Força), Técnicas de Luta (ataque surpreendente, bloqueio), patrono (clã Kouga).

Desvantagens: Código de Honra (do ninja), Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi), Modelo Especial, Monstruoso.

Perícias: Crime, idência, jogos, prestidigitação.

Saemon Kisaragi, 12N

Domina a arte do disfarce; pode copiar a voz e a aparência de qualquer pessoa, seguindo, ainda, por interpretações convincentes de seus inimigos. Com isso pode se aproximar furtivamente de seu alvo, enganá-lo e matá-lo. Saemon também é

irmão de Okoi. Embora no início seja frio e indiferente à guerra ninja, logo começa a perceber o quão desastrosa ela é para ambos os lados. Morto por Tenzen.

F2 (corte), H3, R2, A1, PdF0 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs;

Kits: Impostor (identidade secreta, impostor), Shinobi do Xogunato (ninjutsu: implemento de transformação em outro).

Vantagens: Implemento de Transformação em Outro, Patrono (clã Kouga), Técnica de luta (ataque forte, ataque surpreendente).

Desvantagens: Código de Honra Ninja, Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi).

Perícias: Crime, lábia, atuação, interrogatório.

Hyouma Muroga, 13N

Mestre e tio de Gennosuke, é um dos guerreiros mais respeitados de Kouga. É um ninja cego, mas pode abrir os seus olhos e utilizar o mesmo Doujutsu de Gennosuke. Luta corpo-a-corpo através da agudeza de seus outros quatro sentidos. Também é contra a guerra entre os clãs. Possui uma personalidade meticulosa e perspicaz, sempre calmo e constante. Morto por Koshiro.

F2 (corte), H3, R3, A2, PdF0 (perfuração); 15 PVs, 25 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (ninjutsu: implemento de marionete).

Vantagens: Humano; Implemento de Marionete (nessa versão, a única ordem imediata é se matar com suas próprias técnicas), Patrono (clã Kouga),

BASILISK: KOUGA NINPOUCHOU

PMs extras, Sentidos Especiais (audição aguçada, senso de direção, sentido de perigo).

Desvantagens: Cego, Código de Honra (do ninja), Devoção (servir seu clã), Má fama (shinobi), Restrição de poder (incomum: para ativar o implemento, Hyouma e os alvos devem ter contato visual).

Perícias: Crime, artes marciais, diplomacia, pedagogia.

Okoi Kisaragi, 11N

Irmã de Saemon. sua técnica consiste em uma espécie de vampirismo. Através de qualquer parte de seu corpo Okoi pode sugar todo o sangue de seu adversário. É importante que o contato entre a pele do inimigo e a própria pele deve ser direto; quanto mais contato, menor o tempo em que o inimigo leva para morrer. Morta por Nenki.

F2 (esmagamento), H2, R2, A1, PdF0 (esmagamento); 10 PVs, 20 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (ninjutsu: Implemento de Roubo de Vida).

Vantagens: Humana; Aparência Inofensiva, Implemento de Roubo de Vida, Implemento de paralisia, PMs Extras, Técnica de Luta (ataque forte, imobilização)

Desvantagens: Código de Honra Ninja, Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi), Restrição de Poder (os implementos só podem ser efetuados em contato direto com a pele do alvo)

Perícias: Crime, acrobacia, sobrevivência nos ermos, sedução.

Kagero, 10N

Uma mulher que possui uma terrível técnica involuntária: quando se sente sexualmente excitada libera, através dos suspiros, um veneno mortal que ceifa a vida de seu parceiro. Nutre um rancor por Oboro por causa de sua paixão para com Gennosuke. Morta por Tenzen.

F1 (químico), H2, R2, A1, PdF0 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (golpe de misericórdia, ninjutsu: implemento de explosão de Sszzaas);

Vantagens: Aparência Deslumbrante, Implemento de Explosão de Sszzaas, Patrono (clã Kouga).

Desvantagens: Código de Honra Ninja, Devoção (servir seu clã), Má fama (shinobi), Maldição (caso se excite, envenena quem estiver próximo, ou tenha contato com seus fluidos corporais).

Perícias: Crime, Manipulação.

Kazamachi Shogen, 12N

Tem uma grande e maleável língua, uma corcunda protuberante e se assemelha a uma aranha. Pode excretar com imensa precisão e pressão um muco colante que anula a movimentação do inimigo. Esse muco pode formar teias, pelas quais Shogen pode caminhar em cima se usar em suas mãos um líquido por ele mesmo produzido e matar os inimigos que nela estejam presos. Shogen é sádico e gosta de brincar com o inimigo antes de matá-lo. Morto por Hotarubi e Nenki.

F3 (esmagamento), H3, R2, A2, PdF1 (químico); 10 PVs, 10 PMs

BASILISK: KOUGA NINPOUCHOU

Kits: Shinobi do Xogunato (ninjutsu: implemento de teia de Megalokk)

Vantagens: Humano; Implemento de Teia de Megalokk, Movimento Especial (escalar, queda lenta), sentido especial (infravisão)

Desvantagens: Código de Honra Ninja, Devoção (servir seu clã), Má fama (shinobi), Monstruoso.

Perícias: Crime.

Jousuke Udono, 12N

Jousuke é gordo e tem o corpo praticamente feito de borracha, o que amortece e anula qualquer impacto físico. É capaz, também, de se tornar uma "bola" e rolar em alta velocidade. Tem uma personalidade lúdica e abobalhada. Morto por Jingoro.

F2 (esmagamento), H2, R2, A3, PdF0 (esmagamento); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (ninjutsu: armadura extra força)

Vantagens: Humano; Armadura Extra (força), Movimento Especial (queda lenta, constância, escalar), Salto, Técnica de Luta (ataque violento, bloqueio)

Desvantagens: Cabeça de Vento, Código de Honra Ninja, Devoção (servir seu clã), Má fama (shinobi);

Perícias: Crime.

BASILISK: KOUGA NINPOUCHOU

Ninjas de Iga Tsubagakure

Ogen Iga, 10N

Líder do clã Iga e avó de Oboro. Talvez não tenha nenhuma técnica em especial; ao contrário do que muitos pensam, controlar um falcão não é uma habilidade exclusiva de Ogen, mas sim de qualquer ninja experiente; de igual forma atirar shurikens é técnica comum dos ninjas. Ogen e Danjo já tiveram um antigo amor que, apesar dos pesares, parece não ter acabado. Morta por Danjo.

F1 (perfuração), H2, R2, A1, PdF0 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (golpe de misericórdia)

Vantagens: Humano; Ataque Especial (Força), Aliado (Falcão: H3, R1, Voo, Infravisão, Visão Aguçada, Senso de direção), Patrono (clã Kouga), Técnicas de luta (Ataque violento, Ataque surpreendente).

Desvantagens: Código de Honra Ninja, Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi).

Perícias: Crime, diplomacia, pedagogia, artes marciais.

Oboro Iga, 8N

Protagonista juntamente com Gennosuke, por qual nutre intenso amor. Neta de Ogen e herdeira do clã Iga, Oboro nasceu com o olhar desarmante, que pode anular qualquer técnica ninja, desde que o seu olhar esteja fixado sobre a pessoa. Possui uma grande beleza e é uma personagem extremamente boa. Se suicidou junto com Gennosuke.

F0 (perfuração), H2, R2, A0, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 30 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (ninjutsu: implemento de Campo Antimagia)

Vantagens: Aparência Inofensiva, Implemento (Campo Antimagia; mas voltado a cancelar vantagens), Patrono (clã Iga), PMs Extras x2.

Desvantagens: Código de Honra (ninja), Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi), Pacifista (relutante), Restrição de Poder (incomum: para ativar o implemento, Oboro e o alvo devem ter contato visual).

Perícias: Crime.

Tenzen Yakushiji, 18N

Guerreiro líder de Iga e, aparentemente, mestre dos demais guerreiros. Possui uma "técnica" (no mangá, seu irmão gêmeo siamês; no anime, o espírito de sua mãe) que o impossibilita de morrer, salvo casos de decapitação e carbonização. Apesar de não parecer, é mais velho que Ogen. Tenzen é o mais interessado na guerra entre Kouga e Iga; nutre um ódio mortal por Kouga e age sem escrúpulos. Considerado pelos fãs um dos personagens mais odiados do anime, Tenzen conserva o hábito nojento de molestar mulheres. Morto por Gennosuke e Oboro.

F2 (corte), H4, R2, A2, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Shinobi do xogunato (ataque mortal, ninjutsu: regeneração)

Vantagens: Ataque Especial (Força), Regeneração, Patrono (clã Iga), Técnica de Luta (ataque forte, ataque preciso)

Desvantagens: Sanguinário, Código de Honra ninja, Devoção (servir seu clã), Má fama (shinobi).

Perícias: Crime, Manipulação.

Mino Nenki, 11N

Sua arma é um bastão de madeira, mas sua técnica real é controlar o próprio cabelo, utilizando-o como se fosse os seus próprios braços. Com essa técnica pode interceptar shurikens atiradas contra ele, atirá-las de volta e ainda utilizar seus cabelos para escalar árvores e manipular qualquer objeto. Morto por Hyouma.

F2 (esmagamento), H3, R2, A2, PdF1 (esmagamento); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (ninjutsu: implemento de Polvo Humanoide).

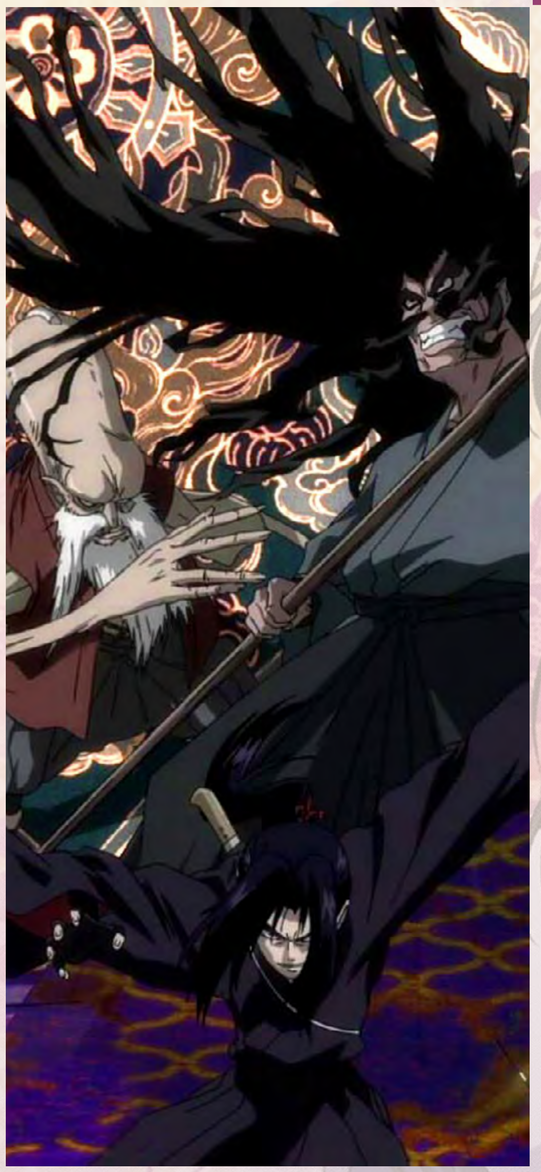
Vantagens: Implemento de Polvo Humanoide, Toque de Energia, Técnica de Luta (ataque forte, aparar).

Desvantagens: Código de honra Ninja, Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi), Monstruoso.

Perícias: Crime.

Jingoro Amayo, 9N

Um velho de baixa estatura e pele acinzentada. Sua técnica não é necessariamente mortal; Jingoro tem o seu corpo desidratado quando entra em contato com o sal (semelhante a uma lesma), mas não morre e nem perde a sua mobilidade total a não ser que permaneça por muito tempo de tal forma ou então use o sal em grandes excessos. Com isso seu corpo fica pequeno, maleável e disforme, podendo, então, se esconder em pequenas frestas. Ao entrar em contato com a água doce o seu corpo retoma a forma original. Morto por Gyobu.



F1 (esmagamento), H2, R2, A2, PdF0 (esmagamento) 10 PVs, 20 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (golpe de misericórdia, ninjutsu: Intangível)

Vantagens: Intangível , Patrono (clã Iga), PMs extras.

Desvantagens: Código de honra Ninja, Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi), Fraqueza (Incomum: sal).

Perícias: Crime.

Hotarubi, 10N

Uma jovem moça enamorada de Yashamaru. Controla uma boana (coletivo de borboletas) bela e luminosa que usa para distrair o inimigo. Além disso, manipula uma cobra venenosa de estimação; esconde-a dentro do quimono para um ataque surpresa e mortal. Morta por Saemon.

F1 (corte), H2, R2, A0, PdF1 (perfuração); 10 PVs, 20 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (ninjutsu: obstruir movimentos)

Vantagens: Aparência Inofensiva, Implemento de Cajado em Cobra, Distração, Obstruir Movimentos, PMs extras

Desvantagens: Código de Honra do Ninja, Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi).

Perícias: Crime.

Yashamaru, 12N

O primeiro guerreiro a atacar no anime. Yashamaru é um enamorado de Hotarubi. Tem uma técnica mortal: os "Laços Negros", que são fios de cabelo de moças virgens banhados com um óleo animal secreto. Através desses fios pode cortar uma katana em vários pedaços, romper paredes de concreto e, obviamente, picotar um adversário. Morto por Gyobu e Saemon.

BASILISK: KOUGA NINPOUCHOU

F2 (corte), H4, R2, A1, PdF0 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (ninjutsu: paralisia);

Vantagens: Ataque Múltiplo, Membros Elásticos, Paralisia (Força), Patrono (clã Iga)

Desvantagens: Código de Honra Ninja, Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi), Protegido indefeso (Hotarubi);

Perícias: Crime, acrobacia, .

Akeginu, 10N

Uma bela jovem apaixonada por Koshiro. Sua técnica é fazer com que o próprio sangue evapore de seu corpo através dos poros da pele, assim pode interromper a visão do oponente, como uma densa névoa que impede uma pessoa de enxergar. Nota-se que seu quimono é vermelho muito provavelmente pelo princípio da camuflagem, em que Akeginu fica da cor do próprio sangue enquanto ataca sorrateiramente o inimigo. Morta por Kagero e Saemon.

F1 (corte), H3, R2, A1, PdF0 (perfuração); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (golpe mortal, ninjutsu: Implemento de Nevoeiro de Hynnin).

Vantagens: Humana, Aparência Deslumbrante, Implemento de Nevoeiro de Hynnin, Patrono (clã Iga), Técnica de Luta (ataque forte, ataque debilitante).

Desvantagens: Código de Honra Ninja, Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi).

Perícias: Crime.

Chikuma Koshiro, 14N

Carrega duas "Kama" (pequenas foices) e as utiliza como bumerangues com alto poder cortante. Pode criar "vácuos mortais" utilizando o próprio ar como uma coluna perfurante de elevadíssimo poder. Nutre um amor por Oboro que não se sabe se é fraternal ou conjugal; caso seja este último, ainda assim, parece não desprezar Akeginu. No anime, é também um excelente escultor de madeira. Morto por Kagero.

F1 (corte), H3, R2, A1, PdF3 (sônico e corte); 10 PVs, 20 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (ninjutsu: ataque especial)

Vantagens: Humano; Ataque Especial (PdF; perigoso), Implemento de Ataque Vorpal (no PdF), Mestre (Tenzen), PMs Extras.

Desvantagens: Código de honra do Ninja, Devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi), Protegido Indefeso (Oboro).

Perícias: Crime, escultura, doma, artes marciais.

Azuki Rousai, 11N

Um velho baixinho que possui uma cabeça enorme. Sua técnica é o poder de esticar os membros do corpo, assim atacando o inimigo em distâncias consideráveis e com poderosos ataques constritores. Morto por Okoi.

F2 (esmagamento), H3, R2, A2, PdF0 (esmagamento); 10 PVs, 10 PMs

Kits: Shinobi do Xogunato (ninjutsu: membros elásticos);

Vantagens: Humano; Membros elásticos, patrono (clã Iga), técnica de luta (ataque violento, imobilização), Toque de energia (esmagamento).

Desvantagens: Código de honra (do ninja), devoção (servir seu clã), Má Fama (shinobi), Monstruoso.

Perícias: Crime.

MAIKO "MYKING" DANTAS

BASILISK: KOUGA NINPOUCHOU

novvatokyo.blogspot.com.br | @NovvaTokyo

CAÇADORES DE TROLLS

CAÇADORES DE TROLLS: CONTOS DE ARCADIA

É uma animação feita pela Dreamworks e hospedada na Netflix. Teve sua primeira aparição em 2016, e em 2020, teve uma outra série derivada, Magos, que juntos com Os 3 Lá Embaixo, completam a tríade de coisas bizarras que acontecem em Acádia Oaks: trolls, magos e alienígenas.

A trama central conta a história de James "Jim" Lake Júnior, um estudante do colegial que vive com sua mãe e, num dia de ida para a escola, acaba encontrando o Amuleto de Merlin, que lhe escolhe para ser o Caçador de Trolls.

Jim é o primeiro Caçador de Trolls Humano da história e, apesar de sofrer muito preconceito da comunidade troll, se mostra um valoroso guardião dos dois mundos (humano e troll) e enfrenta diversos problemas e criaturas para mantê-los em segurança na luta contra os Gumn Gumns, a tribo troll que planeja dominar a superfície.

Em meio a essas aventuras, Jim envolve alguns de seus amigos, que acabam conhecendo este novo mundo e coletando artefatos e poderes que lhes concederam também o título - apesar de ser apenas por prestígio - de Caçadores de Trolls. Em um momento da história, Jim sofre uma grave mudança e não pode mais viver no mundo humano, saindo de Arcádia e indo morar com os trolls, mas este não foi o fim de suas aventuras. Os aliens e os magos entraram em ação, resolvendo problemas alheios aos trolls, mas tão perigosos quanto, e então se uniram aos Caçadores de Trolls para que tudo fosse resolvido e trouxesse Arcádia à sua "normalidade".

Aparentemente, Arcadia é um antro de problemas, mas seus moradores não têm ideia do que acontece no subterraneo e na noite da cidade, onde os trolls, aliens e criaturas mágicas aparecem para causar problemas.

É também uma cidade pitoresca afastada dos grandes centros urbanos. Possui uma escola, um museu, um parque, um canal... Um de tudo de cada tipo de edificação que se encontra aos montes em cidades grandes... Shopping, cinema e etc.

Não se sabe porque Arcádia é assim, se algum evento antigo a transformou nesse palco de bizarrices divertidas, ou se é apenas azarada. Mas sabemos que a cidade é grande o suficiente para abrigar trolls, aliens, monstros e humanos e a ponto de um nem sequer saber da existência do outro.

TROLLHUNTERS EM 3D&T

Os poderes dos protagonistas da série são diversos, misturando habilidade natural, magia e tecnologia, assim, 3D&T comporta facilmente todas essas aplicações sem muitas alterações no sistema. Porém, para melhorar a imersão e o entendimento de alguns conceitos da série, novos Kits e Vantagens Únicas serão apresentados aqui.

Você está livre para usar junto deles, ou não (se o Mestre não permitir, rs) qualquer Vantagem, Vantagem Única, Desvantagem e Kit que achar conveniente para elaboração de um personagem. Quem sabe na época dos Magos não existiam elfos ou mesmo centauros; ou então, raças alienígenas que podem facilmente seres representadas pela VU Ogro... As possibilidades são infinitas, mas nunca se esqueça de combinar essas possibilidades com o grupo de jogo antes de começar, para que nunca haja um desentendimento durante a contação da história.

CAÇADORES DE TROLLS

PERSONAGENS

James Lake Júnior, Mestre Jim; 7N

F0 H2 R2 A0 PdF0 | PVs 10 PMs 10
Vantagem Única: Humano (0pts, Poder de Kit)
Kit: Caçador de Trolls (0 pts, Amuleto do Caçador de Trolls e Chutar as Bolinhas)
Vantagens [4]: Arena (1pt, Arcádia Oaks), Ataque Múltiplo (1pt), Mentor (1pt, Blinkous Galadrigal), Motivador (1pt)
Desvantagens [-2]: Código de Honra dos Heróis e do Combate (-2pts)
Especializações [1]: Acrobacias, Pilotagem e Rastreio (1pt)
Equipamentos: Amuleto do Caçador de Trolls (+2 F, A e PdF por corte, Ataque Especial x2, ativa em Ação)

Roberto Domzalski, Bob ou BZ; 7N

F0 H1 R2 A1 PdF0 | PVs 10 PMs 10
Vantagem Única: Humano (0pts, Poder de Kit)
Kit: Caçador de Trolls (0pts, Armadura Completa e Sempre Ter Medo)
Vantagens [4]: Ataque Múltiplo (1pt), Equipamento (1pt, Martelo de Guerra), Equipamento (1pt, Armadura de Batalha), Sortudo (1pt)
Desvantagens [-2]: Código de Honra dos Heróis e do Combate (-2pts)
Especializações [1]: Acrobacias, Pilotagem e Artes Marciais (1pt)

CAÇADORES DE TROLLS

Clara Nuñez; 7N

F0 H3 R1 A0 PdF0 | PVs 5 PMs 5
Vantagem Única: Humano (1pt, Perícia Ciências)
Kit: Portador do Item (0pts, Despertar a Magia [F+1]
Vantagens [4]: Aceleração (1pt), Item de Poder (1pt, Skathe-Run), Equipamento (1pt, Armadura), Pontos de Magia Extra (1pt)
Desvantagens [-2]: Código de Honra dos Heróis e do Combate (-2pts)
Especializações [1]: Skathe-Run (Cajado F+1 que concede ao usuário a capacidade de usar as Magias Porta Dimensional e Viagem Planar, mesmo que não possua os pré-requisitos, pela mesma quantia em PMs. Se já souber a Magia, gasta apenas metade dos PMs).

CAÇADORES DE TROLLS

Hisirdoux Casperan; 7N

F0 H2 R1A0 PdF0 | PVs 5 PMs 5

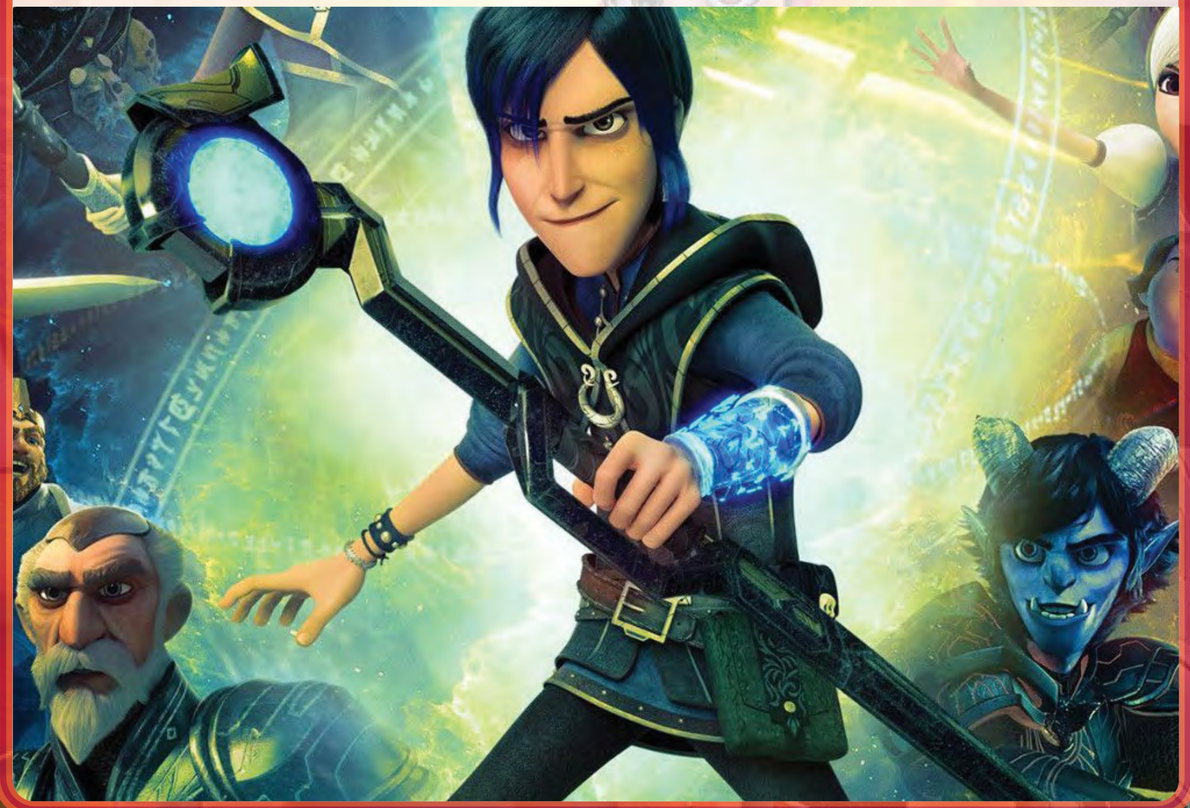
Vantagem Única: Humano (0pts, Poder de Kit)

Kit: Mago (0 pts, Familiar Aprimorado e Magia Versátil

Vantagens [5]: Arcano (4pts), Familiar (1pt), Pontos de Magia Extras (1pt)

Desvantagens [-2]: Código de Honra dos Heróis e do Combate (-2pts), Fetiche (-1pt)

Especializações [1]: Ciências Proibidas, Instrumentos Musicais e Acrobacias (1pt)



Steve Paluque; 7N

F1 H0 R2 A1 PdF0 | PVs 10 PMs 10

Vantagem Única: Humano (1pt, Perícia Esportes)

Kit: Combatente (0pts, Ataque Inesperado)

Vantagens [4]: Ataque Especial: F (1pt, Ataque do Paluque), Falação Chateadora (1pt), Equipamento (1pt, Dor de Dente), Pontos de Vida Extras (1pt)

Desvantagens [-2]: Código de Honra dos Herois (-1pt), Deslocado (-1pt)

CAÇADORES DE TROLLS

Aja Tarron; 10N (Esq.)

F1, H2, R1, A0, PdF0 | PVs 5 PMs 5

Vantagem Única: Alien (3pts, H+1, Armadura Extra [eletricidade], Vantagem Bônus [Membros Extras])

Kit: Discípulo do Dragão (0pts, Movimento Fluido)

Vantagens [4]: Ataque Múltiplo (1pt), Mentor (1pt, Varvatos Vex), Dupla Identidade (1pt), Nobreza (0pts, Herdeiro), Equipamento (1pt, Serrator)

Desvantagens [-3]: Código de Honra dos Heróis (-1pt), Ponto Fraco (-1pt), Procurado (-1pt)

Perícias [2]: Esportes

Krel Tarron; 10N (Dir.)

F0, H2, R1, A0, PdF1 | PVs 5 PMs 5

Vantagem Única: Alien (3pts, H+1, Armadura Extra [eletricidade], Vantagem Bônus [Membros Extras])

Kit: Patrulheiro Científico (0pts, Acessar Informações)

Vantagens [4]: Genialidade (1pt), Mentor (1pt, Varvatos Vex), Dupla Identidade (1pt), Nobreza (0pts, Herdeiro), Equipamento (1pt, Serrator)

Desvantagens [-3]: Código de Honra dos Heróis (-1pt), Ponto Fraco (-1pt), Procurado (-1pt)

Perícias [2]: Máquinas

NOVOS KITS

Caçador de Trolls

Exigências: Código de Honra dos Heróis e mais um outro qualquer.

Função: Atacante

O amuleto escolhe o caçador, aquele que demonstra grande senso de justiça e altruísmo, não em suas palavras e ações, mas em seu âmago, onde o amuleto chega e compreende o indivíduo.

O escolhido recebe um ofício sagrado, vivo há cerca de 9 séculos, que é proteger os trolls dos Gunm-Gunms, uma raça de troll essencialmente maligna, dominadora e insidiosa, que não mede esforços para retirar os trolls de suas terras, dominá-los e até exterminá-los, com o intuito de serem os únicos trolls existentes. Eventualmente, Caçadores de Trolls lidam com outros problemas, como monstros antigos, duendes frenéticos, hordas de goblins ou outras tribos de Trolls.

- Amuleto do Caçador de Trolls: Muitos trolls treinam com afinco a fim de serem dignos de serem escolhidos pelo Amuleto, mas apenas um ser em toda existência o recebe. Logo, em jogo, apenas um Caçador de Troll pode possuir este Poder de Kit, que concede acesso aos poderes do amuleto.

- Armadura Completa: Aproveitando-se do ambiente, de suas vestes ou armas, o Caçador de Trolls sabe como reduzir danos. Sempre que o alvo de um crítico, realiza um teste de Armadura, se passar, recebe apenas dano normal.

- Golpe Assinatura: A arma do amuleto é uma espada, logo, todo Caçador de Trolls deve ser apto a usá-la. Com isso, possui FA+2 com a espada - de nome Luz do Dia -, mas apenas se seu dano estiver configurado como corte, seja em F (cortando com a espada) ou PdF (arremessando a arma).

- Sempre Ter Medo: A primeira regra do Caçador de Trolls diz que a ganância e a confiança cega traz a ruína, por isso, todo perigo deve ser temido, não importa sua intensidade. O Caçador de Trolls recebe +2 em testes para resistir a Perícias em Combate e Sentir o Perigo.

- Sempre Terminar o Serviço: A segunda regra do Caçador de Trolls diz que ele nunca pode conceder a misericórdia aos seus inimigos. Quando o Caçador de Trolls causa dano a um alvo indefeso, este deve fazer um teste de Resistência, se falhar, seus PVs caem para zero automaticamente. Se passar, sofre dano normal.

- Chutar as Bolinhas: A terceira regra do Caçador de Trolls diz que ele deve sempre chutar as bolinhas do adversário, isso significa buscar suas fraquezas e explorá-las, para vencer a batalha. O Caçador de Trolls pode gastar 2PMs e considerar um indivíduo como seu Inimigo até o fim da cena. Se já possuir a Vantagem, seus ataques são considerados críticos com 5 ou 6 no dado contra ele. Ele só pode ter um alvo assinalado com este Poder por cena.

- Transformação Instantânea: Exímios Caçadores de Trolls podem ativar o Amuleto sem tocá-lo ou proferir a frase de ativação, mas de todo modo ele precisa estar por perto; e isso tudo acontece como uma Ação Livre. Usar este Poder custa 2PMs.

CAÇADORES DE TROLLS

Mago

Exigências: Humano e capacidade de usar magias.

Função: Dominante

Diversas raças possuem capacidades únicas, mas apenas os humanos são capazes de desvendar os mistérios arcanos e compreender melhor a natureza das coisas.

Com várias denominações - Mago(a), Feiticeiro(a) ou Bruxo(a) -, esses conjuradores dominam a magia da mesma forma que respiram, e essa ligação com o arcano os torna mais altivos e iluminados.

- Item de Poder: O Mago recebe a Vantagem de mesmo nome (Manual da Magia 3D&T, pg18), se já a tiver, é capaz de imbuir seu item com sua própria magia e torná-lo melhor. Além de receber +1 em F, A ou PdF (quando segura o item), para cada 2PEs investidos em evolução de personagem, o Item recebe 1PE, que posteriormente pode ser usado para adquirir Melhorias, Encantamentos e Materiais Especiais.

Este Poder de Kit equivale ao Despertar a Magia do Kit Portador do Item. Um aprendiz que recebe um Item do Poder de seu mentor, ou o forja, é reconhecido como um Mago verdadeiro pela sociedade arcana.

- Versado nas Artes Arcanas: O Mago pode comprar qualquer escola de Magia por apenas 1 ponto, ao invés de 2, e pode comprar Arcano por 2 pontos.

- Marca do Mago: Embora a magia seja universal, cada Mago possui uma especialidade, uns usam a Magia de forma bruta, outros a usam através da música. Este Poder lhe garante 2 pontos de Personagem para adquirir Vantagens relacionadas a Magia; só pode ser adquirido uma única vez.

- Familiar Aprimorado: Além de um aprendiz em algum momento da vida, o Mago possui um Familiar. Um animal de pequeno porte que é inteligente e lhe auxilia nas tarefas mágicas, este Poder lhe garante esta Vantagem, mas se já a possuir, o Familiar recebe H e R +1.

CAÇADORES DE TROLLS

NOVAS VANTAGENS ÚNICAS

Troll (3 pontos)

Você é uma criatura nascida da rocha. Sua raça existe há milhares de anos, e para poderem existir no mundo humano, recorreram ao subterrâneo como sua moradia.

Existem diversas tribos de trolls, cada qual oriunda de um tipo de rocha específica, e muitas delas são honradas e muitas outras são tiranas. Por isso, para os humanos, todos os trolls são seres malignos e vistos com maus olhos. Embora isso nem sempre seja verdade.

- F, H e A +1. Os trolls são muito mais fortes, hábeis e resistentes que os humanos.

- Fortaleza Ambulante. Apesar de vivo, seu corpo é composto por pedras resistentes. Ele recebe Armadura Extra contra corte, esmagamento e perfuração. Dano mágico desse tipo, ou mundano vindo de um troll desarmado, o afeta normalmente.

- Rocha Viva. Apenas Magia e culinária troll é que pode fazê-lo curar PVs. Ainda precisam comer, beber e dormir, como qualquer criatura viva.

- Ligação com a Natureza. Eles recebem 2 pontos de personagem para comprar Vantagens que representem a peculiaridade da rocha oriunda de seu povo.

- Monstruoso. Para sua espécie, são belos. Mas para qualquer outra, são horrendos.

- Sensibilidade à Luz do Sol. Quando iluminados pela luz do Sol diretamente, perdem R PVs por Rodada. Se chegarem a 0 PVs dessa maneira, viram pedra e morrem.

Meio-Troll (+2 pontos)

Essa Vantagem Única só pode ser adicionada a um Humano, ou pode ser adquirida para quem não possui VU.

Seja por uma maldição ou magia, você adquire o melhor dos dois povos. O melhor em ser humano e o melhor em ser troll. Teoricamente, este é um caminho sem volta, porém, Milagres e Desejos podem fazer o Meio-troll voltar a ser o que era antes.

- F e H +1. Recebendo características de um troll, o Meio-troll torna-se muito mais ágil e forte que um humano.

- Fortaleza Ambulante. Apesar de vivo, seu corpo é composto por pedras resistentes. Ele recebe Armadura Extra contra corte, esmagamento e perfuração. Dano mágico desse tipo, ou mundano vindo de um troll desarmado, o afeta normalmente.

- Bolo de Carne Dura. Pode recuperar PVs e PMs da mesma forma que um humano e um troll podem. Ainda precisam comer, beber e dormir.

- Monstruoso. Para os trolls, são belos. Mas para os humanos, são horrendos.

- Sensibilidade a Luz do Sol. Quando iluminados pela luz do sol diretamente, perdem 5PVs por Rodada. Se chegarem a 0PVs dessa maneira, viram pedra e morrem.

Mutante (2 pontos)

Os trolls compartilham o mundo com os humanos, embora muitos aceitem viver no subterrâneo, outros querem dominar o mundo e erradicar a raça humana. Para isso, a protetora dos humanos, Baba Yaga, criou os Mutantes. Uma raça metamórfica, que possui uma forma humana e uma forma troll.

Quando um bebê nasce, ele é retirado de seu berço e trocado por um Mutante. O bebê viverá eternamente no Mundo das Sombras, enquanto o Mutante viverá como um bebê e crescerá como um humano, uma hora recebendo seu chamado para participar da tomada da Terra pelos trolls.

- Habilidade +1. Viver entre mundos é uma tarefa para poucos.

- Versatilidade. O Mutante pode comprar uma Perícia completa por 1 ponto ou então adquirir um segundo Poder de Kit gratuitamente. Essa escolha não poderá ser revertida. Funciona como a Vantagem Forma Alternativa, mas não pode adquirir outra Vantagem Única nessa forma e possui apenas ela.

- Identidade Secreta. Como a Vantagem de mesmo nome.

- Má Fama. Apenas entre as tribos trolls que não desejam tomar a Terra dos humanos.

NOVO ARTEFATO

Amuleto do Caçador de Trolls

"Pela glória de Merlin! A luz do dia está sob meu comando!"

Este é um amuleto do tamanho de um punho humano fechado. Ele é capaz de levitar e transpor barreiras físicas e mágicas com extrema força ou manobrabilidade **(F5, H5, R5 e Vantagem Teleporte e Vôo)**, além de emitir uma luz azulada constante e ser virtualmente indestrutível.

Inteligente e empático, é capaz de analisar e se comunicar mentalmente com seu escolhido, que a princípio deve ser um herói nato, possuindo os **Códigos de Honra dos Heróis e da Honestidade**. Ele também lê as emoções do escolhido; se o amuleto é rejeitado, ele sempre volta às mãos ou nas proximidades do escolhido, pois uma vez escolhido, não pode abdicar do serviço, a não ser que morra. Caçadores experientes são capazes de convocar o Amuleto, não importando a distância, ele sempre chega à mão do escolhido.

Ativar o Amuleto gasta uma Ação, e o Escolhido deve possuir pelo menos uma mão livre e ser capaz de articular palavras, para empunhá-lo e recitar a frase de ativação.

Quando ativado, o amuleto brilha intensamente e reveste o Caçador com uma armadura completa e uma espada grande. Automaticamente ele recebe **F+2 (corte), A+2, PdF+2 (corte) e Ataque Especial: F/PdF.** Devido ao seu brilho intenso, as Dificuldades de Ocultação para um Caçador de Trolls com o Amuleto ativo aumenta em um passo, se já era Difícil, torna-se Impossível. Além disso, sua espada, a **Luz do Dia,** sempre retorna para a mão do caçador ao final de seu Turno.

Existem meios de aprimorar as capacidades do amuleto do Caçador de Trolls, através de pedras preciosas e mágicas por natureza. As mais famosas até hoje são as **Pedras Triumbricas**, intrincadas com a história do líder dos Gumn Gumns, cada uma traz uma nova capacidade ao Caçador quando com os poderes do amuleto ativos.

A Primeira Pedra, conhecida como a **Pedra Natal**, dá ao caçador um novo par de armas. São adagas mágicas, também retornáveis. Sua especialidade está nos golpes versáteis que possibilidade, concedendo **+2** em testes de "Perícias em Combate" ao caçador.

A Segunda Pedra, conhecida como a **Pedra Fatal**, dá ao caçador um escudo. Tão poderoso quanto a espada, este escudo reluzente concede a **Vantagem Escudo II** ao caçador.

E a Terceira Pedra, o **Olho de Angor Rot** (um troll maligno e antigo) concede ao caçador um elmo hermeticamente fechado que amplia sua defesa contra ataques mentais. Ele recebe a **Vantagem Resistência a Magia III**, mas apenas contra encantamentos e efeitos mentais.

Existe também uma **quarta pedra**, chamada de **Olho de Gunmar**, que concede um elmo a armadura do caçador **(ignora o dano de um ataque crítico por cena)** e transforma a **Luz do Dia** na espada **Eclipse**, que possui **Flagelo: Trolls.**

CAÇADORES DE TROLLS

NOVOS ITENS

Pedras Encantadas

No mundo dos Caçadores de Trolls, existem pedras especiais que guardam poderes místicos. São raras de encontrar, mais dificil ainda trabalhá-las, apenas exímios artífices, trolls e magos são capazes de fazê-lo.

Em diversos tipos, tamanhos e cores, elas fornecem capacidades especiais ao seu usuário. Um personagem não pode ultrapassar o limite de pedras, que é igual ao seu valor de Habilidade. Trolls podem absorvê-las em seu corpos, enquanto humanos precisam de amuletos especiais para assimilar os poderes da pedra, amuletos criados apenas pelo Mago Merlin.

Nível 1 (5PEs)

- **+1 FA (F ou PdF, tipo de dano pré-definido)**
- **+1 FD (contra tipo de dano pré-definido)**
- **+2 teste de Perícia (especialização pré-definida)**
- **Magia até 3 PMs**

Nível 2 (10PEs)

- **+1 FA**
- **+1 FD**
- **+1 teste de Característica**
- **+2 teste de Perícia**
- **Magia até 5 PMs**

Nível 3 (15PEs)

- **+2 FA**
- **+2 FD**
- **Característica +1**
- **Vantagem (de 1ponto)**
- **Magia até 10 PMs**

Nível 4 (20 PEs)

- **Característica +2**
- **Vantagem (de 2 pontos)**
- **Magia até 20 PMs**

Nível 5 (30 PEs)

- **Característica +3**
- **Vantagem (de 3 pontos)**
- **Magia até 40 PMs**

As pedras podem juntar seus efeitos e aumentar uma Característica além do limite de 5, como um modificador, ainda assim, o Personagem deve gastar mais PEs para aumentar suas Características além de 5. Apenas a H natural do Personagem vale para saber o limite de pedras que pode obter poder.

As Magias e Vantagens fornecidas pelas pedras são aprendidas, o Personagem ainda precisa pagar PMs para utilizá-las. Pedras de Nível 3 ou superior precisam que o usuário passe num teste de R, se falhar, o poder funciona, mas estará sempre ativo - gastando PMs por Rodada, até não possuir mais e desmaiar de exaustão - e isso pode ser prejudicial a quem estiver por perto.

TH SILVA

GERAÇÃO
ALPHA
sigue.com.br/geracao-alpha | /GeralphaRPG | @GeralphaRPG

UNIVERSIDADE BAGHATUR

UNIVERSIDADE BAGHATUR

O CENÁRIO

No cenário da Universidade Baghatur, existem entidades de grandes poderes que sempre influenciaram a Humanidade, capazes de gerar criaturas híbridas. Por séculos, as ciências eram incapazes de compreender estas entidades, evoluindo pouco a pouco na compreensão das forças que proporcionam os poderes a estas entidades.

A partir do momento em que estas forças sobrenaturais puderam ser simuladas ou replicadas pela tecnologia, foi fundada a Universidade Baghatur de Pesquisas Extraordinárias para servir de fachada a um complexo paramilitar de desenvolvimento de supersoldados. Este complexo paramilitar é completamente apolítico e tanto criam supersoldados com técnicas de fecundação in vitro e aceleração da maturação, como também empregam tecnologias para imbuir soldados com capacidades especiais, tudo sob altas somas financeiras.

Enquanto não são vendidos a quem quiser "comprar" tais supersoldados, eles vivem na área chamada simplesmente de Academia, onde são treinados em técnicas paramilitares, convivendo como órfãos independentemente de suas condições e poderes, até se tornarem propriedade de uma entidade política, corporativa ou privada.

A CONFERÊNCIA DE SÃO PETERSBURGO E AS ENTIDADES

Até o momento, sabe-se de cinco grandes forças ou conceitos que a ciência e a tecnologia mundanas não possuem acesso direto, sendo elas a Geometria Quadridimensional, o Ectoplasma, a Transvirtualidade, a Coletividade Mitocondrial e a Coacervação Não-Carbônica. Por séculos, sábios e cientistas ao redor do mundo estudaram estes cinco fenômenos em busca do entendimento, algumas vezes com ínfimas inovações devido à não-naturalidade destes fenômenos.

ER-MADNESS

UNIVERSIDADE BAGHATUR

Tudo mudou no século XIX com a Conferência de São Petersburgo, um evento científico patrocinado pela sociedade secreta Khlysti originalmente em busca de armamento diferenciado para proteger a Casa de Romanov, da família real russa. Cientistas de vertentes obscuras tiveram a oportunidade de se apresentar sob a guarda do exército russo, lado a lado com os cientistas mais conhecidos de meados do século XIX. Coincidentemente, foi nesse evento científico que cinco cientistas apresentaram as Entidades, criaturas de natureza sobrenatural: um ser quadridimensional, um ser ectoplásmico, um ser virtual, um ser totêmico e um ser extraterrestre.

Imediatamente, a família real subsidiou a construção de um colossal complexo de estudos em meio à Sibéria, para que tais cientistas pudessem conduzir todos os estudos e experimentos necessários para desenvolver o poder bélico único que garantiria à família real sua hegemonia não apenas sobre a Rússia, mas sobre todo o mundo futuramente. Assim, nasceu a Universidade Baghatur de Pesquisas Extraordinárias.

PESQUISAS EXTRAORDINÁRIAS, PRODUTOS E SUBPRODUTOS

A Universidade Baghatur de Pesquisas Extraordinárias foi fundada nos confins da Sibéria, mas sem nenhum registro oficial para que a Khlysti pudesse usar os avanços científicos e tecnológicos para seus desígnios. Sua estrutura principal, visível e acessível a todos os funcionários e estudantes, não é nada mais que realmente uma universidade com estudos aplicados em diversas áreas das Ciências Exatas, Biológicas e Humanas.

Já o complexo subterrâneo, colossal e estruturado entre as geleiras e planícies nevadas, é chamado unicamente de Academia, onde os indivíduos que foram gerados ou modificados ali são submetidos a treinamentos paramilitares para quando a Khlysti ou a Casa de Romanov precisasse deles.

Uma área secreta abaixo da Academia, de acesso restrito apenas aos membros da família real, o círculo interno da Khlysti, ou os principais professores e chefes das equipes científicas, é onde estão permanentemente confinadas as cinco Entidades, de tempos em tempos sendo submetidas a coletas de material e testadas em diversos experimentos físico-químicos. Para cada Entidade, foi criado um departamento específico para os estudos aplicados à natureza da Entidade e no desenvolvimento dos Produtos e Subprodutos derivados das Entidades. Um Produto é uma criatura gerada completamente dentro dos laboratórios da Universidade Baghatur, suficientemente portadora das características da Entidade, mas já sendo parte do mundo como a Ciência o conhece. Os estudiosos desta universidade perceberam que muitas das lendas e mitos da Humanidade eram na verdade Produtos que surgiram espontaneamente. Porém, com seus avanços científicos, os cientistas agora podiam replicar a existência destas criaturas. Já os Subprodutos foram percebidos como alterações sobre seres humanos já formados, cujos processos de alteração da natureza dos seres humanos passaram a ser estudados para uma replicação e que também faziam parte de lendas e folclores como eventos espontâneos ocorridos ao longo dos milênios.

Com a Casa de Romanov deposta e o Comunismo tomando todas as estruturas sociopolíticas da Rússia e das outras repúblicas soviéticas, a Universidade Baghatur de Pesquisas Extraordinárias se tornou uma entidade totalmente independente do governo russo, embora fornecendo supersoldados tanto para a recém-formada URSS como para qualquer outro país que pudesse pagar pela geração destes supersoldados. A Universidade Baghatur mantém sua autonomia apátrida até os tempos atuais.

Para este cenário, os personagens dos jogadores poderão ser supersoldados derivados de qualquer um dos Departamentos de Estudos, preferencialmente sendo eles Subprodutos. Caso o Mestre considere viável que os personagens dos jogadores sejam também Produtos, ele poderá controlar a pontuação dos personagens para garantir o equilíbrio do grupo de jogadores. Considera-se que os Subprodutos são construídos como Lutadores (7 pontos, até -4 pontos em Desvantagens), enquanto Produtos são Campeões (10 pontos, até -5 pontos em Desvantagens).

Todos os Produtos e Subprodutos precisam comprar a vantagem Patrono, que será originalmente a

UNIVERSIDADE BAGHATUR

Academia até o momento em que o personagem é "comprado" pelas forças armadas de um país, ou algum grupo paramilitar independente, a equipe de segurança de uma empresa ou mesmo como guarda-costas pessoais de algum milionário – a partir deste momento, a vantagem Patrono é mantida, mas mudando quem o patrocina. Apenas com o desenvolvimento do personagem é que a vantagem pode ser descartada e o personagem se torna autônomo. O nível de controle da Academia é tão opressivo que se pode considerar impossível que um personagem se torne autônomo antes de se tornar propriedade de um terceiro.

DEPARTAMENTO DE ESTUDOS NÃO-EUCLIDIANOS

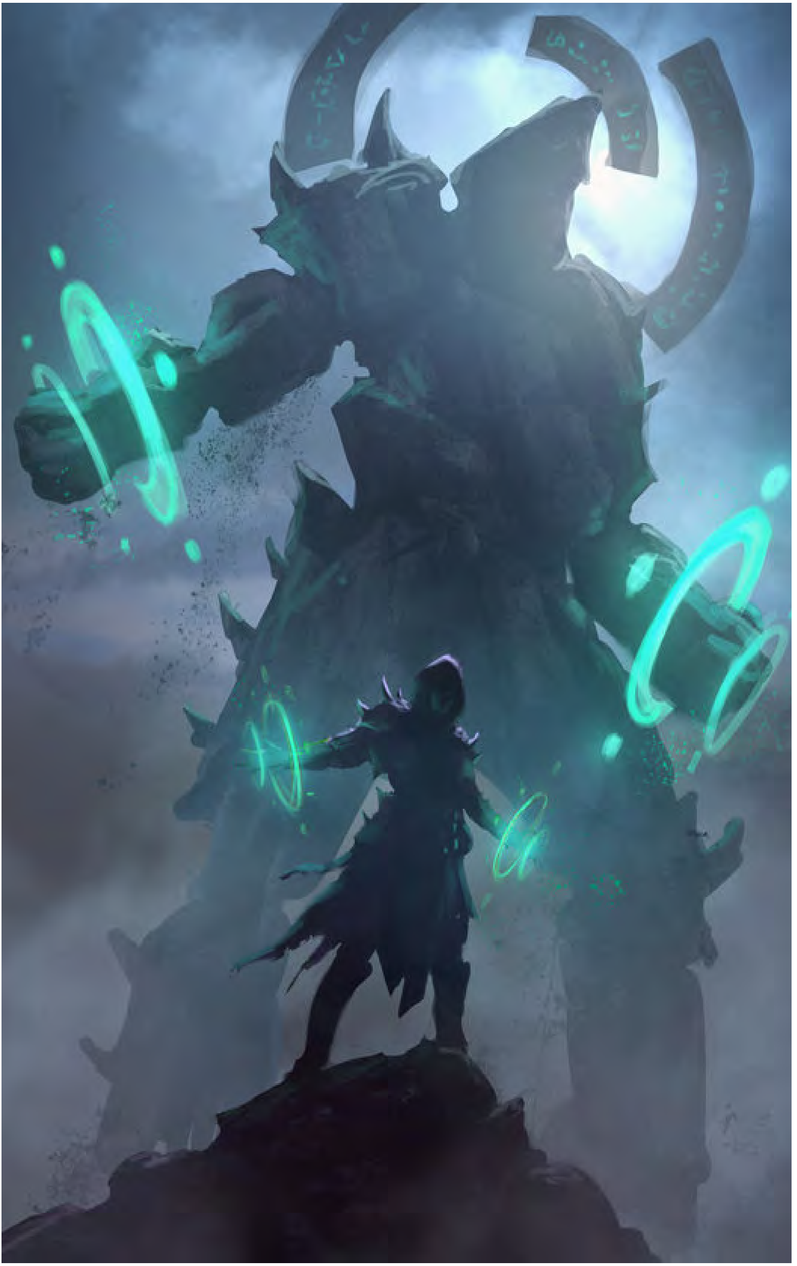
Por milênios, o entendimento da realidade sempre esteve atrelado aos conceitos de um universo tridimensional de altura, largura e comprimento, e na geometria euclidiana. Porém, no século XI o físico árabe Ibn al-Haytham questionou o modelo euclidiano considerando a possibilidade de espaços não-euclidianos, onde o espaço tridimensional poderia se curvar ante algum fenômeno inexplicável. Na Conferência de São Petersburgo, Nikolai Lobachevsky apresentou seus estudos sobre a geometria hiperbólica junto aos estudos sobre o espaço tempo de Hermann Minkowski. Ambos mostraram através de seus estudos as evidências de uma realidade quadridimensional sobreposta à percebida, inclusive utilizando um ritual profano obtido dos estudos de Ibn al-Haytham para invocarem a Entidade Quadridimensional que foi posteriormente capturada e aprisionada nas profundezas da Academia.

1.1. ENTIDADE QUADRIDIMENSIONAL

A Entidade Quadridimensional capturada invocada durante a palestra de Lobachevsky e Minkowski foi chamada de Selphiel porque foi na época considerada pelo Patriarca Ortodoxo aliado da Casa de Romanov como um anjo. No entanto, foi percebido que esta entidade apresentava características que se encaixavam em lendas não apenas de anjos, mas também fadas. Provavelmente Ibn al-Haytham o via em seus estudos como um djinn, um gênio do Oriente Médio. É difícil descrever uma entidade quadridimensional porque ela está constantemente mudando de posição sem se locomover tridimensionalmente, mas também pela 4ª dimensão não percebida pelos sentidos e instrumentos mundanos da Ciência. Apenas com uma espécie de câmara nuclear à base de radiação ionizada de urânio com os estudos de Wilhelm Rontgen é que Selphiel foi aprisionado, mas causando grandes estragos constantemente até que a tecnologia nuclear se desenvolveu nas décadas seguintes para estabilizar a energia massiva que dobrava o espaço-tempo e impedia a entidade de se movimentar para fora do tempo e do espaço. Atualmente, um simulador de gravidade com imensa potência impede a entidade de se mover, e apenas alivia sua intensidade quando a equipe do laboratório a alimenta com uma massa de minhocas ionizadas a tal ponto que sua biomassa e sua carga radioativa se equiparam.

113

UNIVERSIDADE BAGHATUR



1.1.1. PRODUTO MACROBIÓTICO

A partir dos estudos e da coleta de material biológico de Selphiel, a Academia foi capaz de criar o que foi denominado de Produtos Macrobióticos, cujas características os aproxima das lendas dos Encantados da América Latina, os Changelings europeus, os Nephilins das religiões abraâmicas, entre outras ocorrências.

Um personagem Macrobiótico deve comprar uma das seguintes Vantagens Únicas: Elfo, Elfo Negro, Meio-Elfo, Fada, Meio-Celestial, Meio-Gênio, Elfo-do-Céu, Elfo-do-Mar, Finntroll, Meio Dríade, Meio-Eiradaan, Nagah ou Semideus.

1.1.1.1. SUBPRODUTO QUANTACINÉTICO

Com a vitória dos cientistas na criação dos Produtos Macrobióticos, foi possível replicar procedimentos relacionados para imbuir indivíduos com capacidades que os assemelhavam aos "filhos" de Selphiel. Com isso, a Quantacinese foi instaurada como a capacidade de manipular o quantum do espaço-tempo e realizar distorções sob a vontade do indivíduo. Para cada especialidade, uma subdivisão foi considerada, como a pirocinese (calor), criocinese (frio), hidrocinese (água), anemocinese (ar), eletrocinese (eletricidade), geocinese (terra) etc. Foi percebido que as antigas lendas de bruxos e feiticeiros nada era que indivíduos que adquiriram capacidades especiais de entidades quadridimensionais.

Um personagem Quantacinético deve comprar a vantagem Magia Elemental, mas não pode utilizar nenhuma magia do Espírito ou outras que lidam com animais (como Cajado em Cobra) ou alteração do corpo (como Garras de Atavus).

1.1.2. PRODUTO ECORRIZOMÁTICO

Enquanto um dos caminhos de simular as propriedades quadridimensionais de Selphiel se baseou em projetar tais propriedades em indivíduos humanoides para gerar os Macrobióticos e os Quantacinéticos, outro grupo de estudiosos buscou compreender como as subpartículas interagiam na realidade de maneira autônoma, o que levou à compreensão de que era possível criar massas de um elemento específico com consciência, ligados a Selphiel de forma semelhante a uma mente coletiva.

Um personagem Ecorrizomático deve comprar a vantagem Elemental e pode comprar a vantagem Magia Elemental, mas não pode utilizar nenhuma magia do Espírito ou outras que lidam com animais (como Cajado em Cobra) ou alteração do corpo (como Garras de Atavus).

1.1.2.1. SUBPRODUTO AIGIDORÔNICO

A partir do entendimento de que as lendas sempre tiveram algum fundo de verdade, os cientistas da Universidade Baghatur se dedicaram também a entender como funciona o vínculo entre guerreiros sagrados e santos que agiam a serviço de alguma divindade, espírito da natureza, fada ou outra entidade agora sabidamente uma entidade quadridimensional. Percebeu-se então que tais guerreiros sagrados estão conectados a uma entidade através de um item "sagrado" na verdade possuído por um Elemental criado espontaneamente pela simples presença da entidade quadridimensional na área. Ao realizar o processo de geração de Produtos Ecorrizomáticos comprimidos em objetos físicos e entregando tais objetos a indivíduos pré-selecionados, estes indivíduos adquiriam automaticamente alguma vontade subconsciente derivada da entidade quadridimensional de sua origem, e manifestavam incríveis capacidades através do uso dos itens especiais (que podem ser armas, armaduras, jóias, objetos mundanos como sacos ou bonecos, e até itens elétricos e eletrônicos). Um personagem Aigidorônico deve comprar a vantagem Equipamento, e tal equipamento precisa ter a vantagem Imortal I. No entanto, o personagem precisa também comprar a desvantagem Devoção, com as condições de tal devoção ligada à entidade quadridimensional conversadas entre Mestre e jogador.

DEPARTAMENTO DE ESTUDOS EXTRASSENSORIAIS

Eventos paranormais sempre fizeram parte das observações através da História, com contos, tratados e outras obras que abordam a percepção do ser humano para além da realidade dos cinco sentidos. Pessoas especiais mencionadas em diversas ocasiões podiam ver ou ouvir eventos de um mundo exterior ligado a ancestrais, se comunicar com aqueles que já se foram, e até mesmo auxiliar na manifestação de um ente já falecido entre os vivos. A Conferência de São Petersburgo teve a apresentação de uma comissão especial com três cientistas: os químicos Dmitry Mendeleyev e Alexander Butlerov, o zoólogo Nikolai Wagner e o ensaísta Konstantin Aksakov, apresentando seus estudos e debates sobre parapsicologia. Com a participação de um presidiário russo tido pela comissão como portador de capacidades extrassensoriais, uma entidade

extremamente maligna chamada Saltychikha foi invocada. Agentes da Khlysti aprisionaram Saltychikha em um espelho que, poucos dias depois, simplesmente explodiu, liberando Saltychikha. Apenas com o aprisionamento do prisioneiro no mesmo cômodo-prisão de Saltychikha é que a entidade foi mantida ali para estudos.

1.2. ENTIDADE ECTOPLASMOIDE

Desde o Antigo Egito, já se especulava sobre a existência de uma força sobrenatural que formava a alma em diversos níveis existenciais, de certa forma ligada à glândula pineal, supostamente produtora de uma substância chamada posteriormente de ectoplasma. Através da comissão liderada pelo químico cético Mendeleyev, foi possível convocar e aprisionar Saltychikha, algo que foi entendido como um fantasma após estudos de informações que a entidade passou sobre sua vida antes de morrer – ela era uma mulher chamada Darya Nikolayevna Saltykova, uma nobre russa condenada à prisão perpétua após evidências coletadas sobre 139 servos dela torturados e mortos ao longo de sua vida. A existência pós morte de Saltychikha é baseada no ódio e no sadismo, com um impulso amedrontador de torturar e matar a todos. O ectoplasma que forma a entidade não foi diretamente identificado pela comissão original, embora tenha sido identificada a presença de melatonina entre as substâncias.

1.2.1. PRODUTO AMARANTOMNÊMICO

As observações sobre Saltychikha e sua relação com seu "prisioneiro" permitiu aos cientistas entenderem que ela estava "ordenhando" ectoplasma enquanto realizava torturas e assombrava os sonhos do prisioneiro. Quando a glândula pineal dele não suportava o hiperestímulo para produzir ectoplasma, a glândula colapsava e o prisioneiro finalmente morria, após alguns anos de tortura. Os cientistas conseguiram coletar parte do ectoplasma gerado e exalado pelo prisioneiro com telas de seda. Em outro aposento, as telas de seda embebidas de ectoplasma "secavam" quando o ectoplasma evaporava pelo aposento, não formando um "fantasma" completo, mas interagindo com objetos e pessoas no aposento, no que foi entendido como o fenômeno de poltergeists.

Um personagem Amarantomnêmico deve comprar as vantagens Incorpóreo e Implemento (pelo menos 2 pontos para comprar magias da escola Elemental, mas apenas para o elemento Ar). No entanto, deve possuir a desvantagem Inculto.

1.2.1.1. SUBPRODUTO HIPERPINEÁLICO

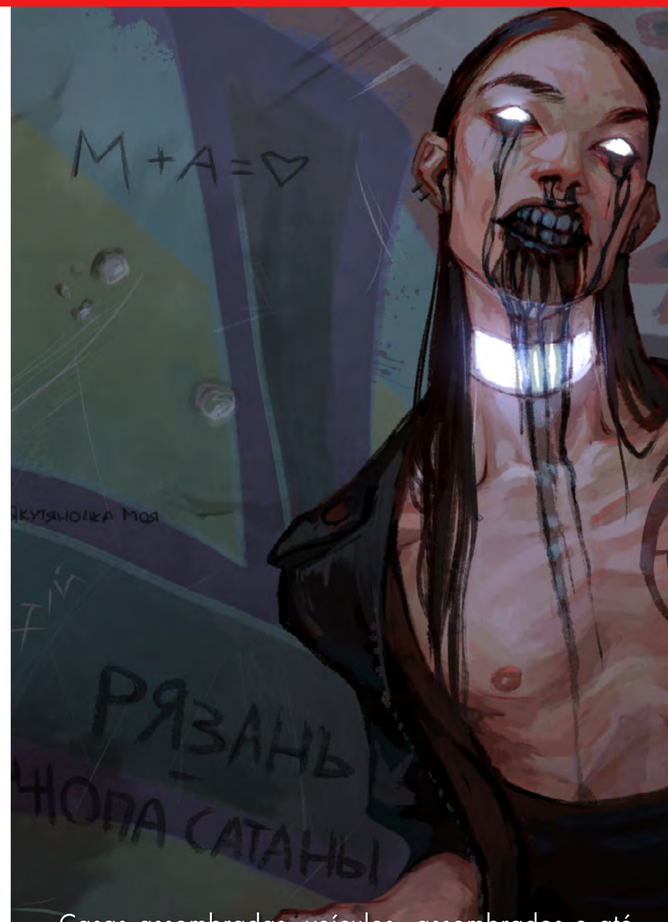
Através do entendimento da importância da glândula pineal no contato com espíritos, os cientistas da Academia passaram a estudar técnicas derivadas de antigas tradições religiosas e recursos tecnológicos para estimularem o funcionamento da glândula, assim tornando indivíduos normais em pessoas com capacidades mediúnicas, chamadas então de Médiuns ou Xamãs.

Um personagem Hiperpineálico deve comprar as vantagens Xamã e Magia Elemental, mas não pode utilizar nenhuma magia de Fogo, Água, Ar ou Terra.

1.2.2. PRODUTO PSICÓFORO

Através das mesmas telas de seda embebidas em ectoplasma coletado da câmara onde se situa Saltychikha, outra linha de estudo passou a envolver objetos ou revestir pequenas construções. O produto destes experimentos foi a criação de objetos com consciência derivada da entidade ectoplasmoide, incapaz de se mover por conta própria fisicamente. Pelas lendas japonesas, tais itens são chamados de tsukumogami.

UNIVERSIDADE BAGHATUR



Casas assombradas, veículos assombrados e até mesmo corredores assombrados também puderam ser reproduzidos como produtos psicóforos.

Um personagem Psicóforo deve comprar a vantagem única Mecha, mas precisa comprar a desvantagem Deficiência Física (paraplégico) por -2 pontos – no entanto, pode comprar vantagens que ajudem a superar esta característica, como Movimento Especial, Teleporte ou Voo. Caso seja um objeto capaz de transportar e/ou abrigar pessoas, pode comprar a vantagem Tripulação.

1.2.2.1. SUBPRODUTO METAPSÍQUICO

Certos produtos psicóforos criados pela Academia apresentavam uma concentração tão alta de ectoplasma que não apenas adquiriam consciência, mas possuíam indivíduos para atuarem através de tais pessoas. Surgiram assim os subprodutos metapsíquicos, com pessoas possuídas por itens assombrados, influenciadas a realizarem atos através da vontade dos itens possessivos. No entanto, tais pessoas possuídas recebem poderes especiais advindos de toda a energia ectoplasmoide do produto psicóforo.

Um personagem Metapsíquico deve comprar a vantagem Equipamento, e tal equipamento precisa ter a vantagem Imortal 1 e a desvantagem Devoção (ligada à entidade ectoplasmoide que a originou). No entanto, o personagem precisa também comprar a desvantagem Insano (Dupla Personalidade).

DEPARTAMENTO DE ESTUDOS TRANSVIRTUAIS

Platão e Aristóteles, durante a Grécia Clássica, já abordavam o conceito de um mundo virtual que poderia ser visitado pela imaginação. Não apenas isso, este plano das ideias poderia se manifestar sobre nossa realidade dependendo das condições e imbuindo partes da realidade com uma consciência onde antes não existia, ou até uma nova vida, como especulava Jabir ibn Hayyan. Através de lendas e relatos sobre autômatos capazes de pensar e agir de forma autônoma, estudos sobre mecânica, hidráulica, realidade virtual e inteligência artificial se desenvolveram até o momento de apresentar grandes descobertas na Conferência de São Petersburgo. O governador-geral da Sibéria Oriental chamado Semyon Korsakov apresentou seus estudos sobre ciência da informação, com diversos aparelhos inventados por ele para acessar o que ele considerava

ser uma "consciência virtual" que se manifesta com tecnologia suficiente para decifrar esta consciência. De acordo com ele, seu aparelho ideoscópio apresentado ali estava reproduzindo a consciência chamada Baghatur. O ideoscópio calculava o que parecia ser uma equação matemática senciente, e logo tomou a todos de surpresa entre os participantes. Foi sob a influência de Korsakov que a Academia e a Universidade Baghatur foram construídas na Sibéria, onde ele era governador-geral. O Departamento de Estudos Transvirtuais foi então estruturado para despertar essas consciências que surgem no mundo virtual, para trazê-las ao mundo real através das máquinas.

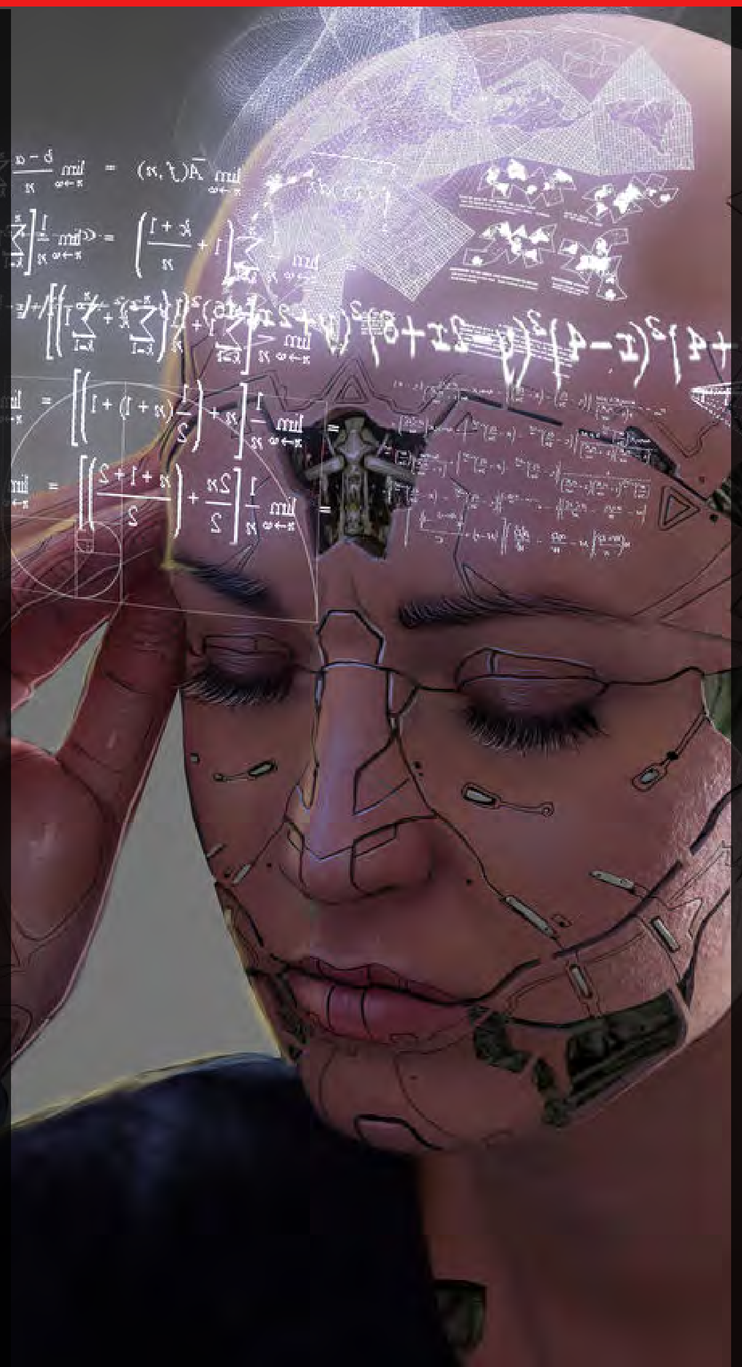
1.3. ENTIDADE BIOEQUACIONAL

A entidade limitadamente replicada na Conferência de São Petersburgo era Baghatur, uma consciência desperta no palácio onde originalmente vivia Semyon Korsakov, sede de seu governo-geral da Sibéria Oriental. As máquinas de calcular inventadas por Korsakov tinham o propósito original de apenas realizar buscas eficientes em meio a grandes volumes de informação, mas acabou permitindo que a consciência Baghatur se comunicasse com o mundo real. Complexos cálculos equacionais são capazes de transmitir e receber mensagens de Baghatur, que com o passar das décadas se tornaram periféricos de entrada e saída como câmeras e microfones, alto-falantes, impressoras, teclados e telas touchscreen. Percebeu-se então a semelhante das entidades bioequacionais aos lendários Genius Loci do folclore grego, também chamados de Lares, Penates ou Numen pelos romanos, e Landvættir pelos nórdicos. Uma característica interessante da entidade Baghatur é que ela é a única das cinco existentes na Academia que não está aprisionada, sendo ela mesma parte de toda a estrutura e satisfeita em acolher os cientistas e supersoldados em treinamento.

1.3.1. PRODUTO REPLICANTE

A primeira utilização prática da entidade bioequacional pelos cientistas da Academia foi na replicação de sua matriz lógica para uma estrutura humanoide, capaz de pensar, sentir e agir de modo muito próximo a um ser humano. Dentro deste campo de estudo, existe uma linha mais esotérica que prefere construir estruturas humanoides com processos inspirados na alquimia, gerando seres que poderiam ser chamados de Golens. Já a outra linha de estudos é mais dedicada à tecnologia mecânica, criando Androides.

Um personagem Replicante deve escolher comprar entre as vantagens únicas Androide, Golem, Nanomorfo ou Robô Positrônico.



UNIVERSIDADE BAGHATUR

1.3.1.1. SUBPRODUTO CIBERNÉTICO

A partir da técnica de proporcionar uma matriz lógica a uma estrutura humanoide, os cientistas da Academia criaram uma unidade de estudos especial para permitir que seus grandes avanços na área de fisiologia alquímica e biomecânica pudessem ser também utilizados a favor dos supersoldados desenvolvidos, surgindo então os subprodutos cibernéticos. Apesar de apenas utilizarem partes de um corpo inteiro artificial, existem trechos da matriz lógica original que permitem à parte cibernética interpretar impulsos nervosos e se movimentarem como se sempre tivessem feito parte do corpo original do supersoldado. Um personagem Cibernético deve escolher comprar entre as vantagens únicas Ciborgue ou Meio-Golem.

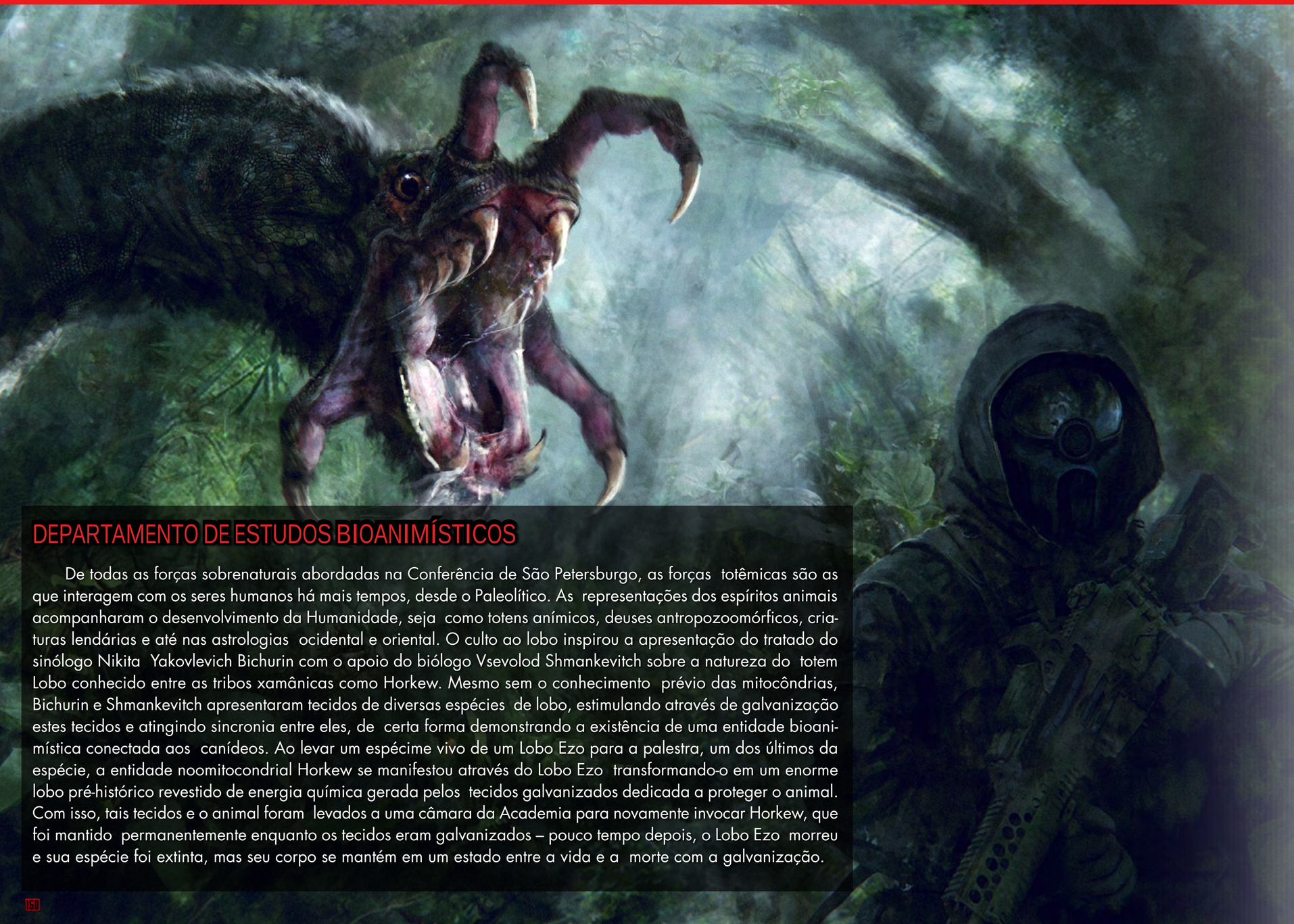
1.3.2. PRODUTO VIRTUAL

Enquanto uma verdadeira entidade bioequacional seria impossível de ser completamente decifrada pelo mais potente ultracomputador, arremedos da matriz lógica puderam ser criados pelos condutores dos experimentos. O paralelo mais próximo é o conceito de Tulpas da teosofia tibetana, de uma consciência independente produzida a partir da canalização do mundo virtual, enquanto tecnologias atuais permitem a existência da Inteligência Artificial.

Um personagem Virtual deve comprar as vantagens Incorpóreo, Invisibilidade e Implemento (Teleportação Planar), mas precisa possuir a desvantagem Ambiente Especial (mundo virtual).

1.3.2.1. SUBPRODUTO INFRACOGNITIVO

Uma solução interessante criada pelos cientistas que criaram os produtos virtuais se deu com a criação de uma espécie de processador alquímico ou biomecânico contendo um trecho da matriz lógica, implantado junto ao crânio do supersoldado. Com isso, uma consciência artificial é capaz de interagir com o supersoldado e adicionar capacidades especiais mentais. De acordo com antigos estudos, esta inovação se assemelha com os agatodaimons gregos e os qareens islâmicos, além de ser como o Grilo Falante da conhecida fábula Pinóquio. O personagem infracognitivo precisa comprar a vantagem Intuição e usar pelo menos 2 pontos de personagem para comprar as vantagens Genialidade, Memória Expandida, Perito, Plano Genial e Reflexos de Combate, ou Especializações.



DEPARTAMENTO DE ESTUDOS BIOANIMÍSTICOS

De todas as forças sobrenaturais abordadas na Conferência de São Petersburgo, as forças totêmicas são as que interagem com os seres humanos há mais tempos, desde o Paleolítico. As representações dos espíritos animais acompanharam o desenvolvimento da Humanidade, seja como totens anímicos, deuses antropozoomórficos, criaturas lendárias e até nas astrologias ocidental e oriental. O culto ao lobo inspirou a apresentação do tratado do sinólogo Nikita Yakovlevich Bichurin com o apoio do biólogo Vsevolod Shmankevitch sobre a natureza do totem Lobo conhecido entre as tribos xamânicas como Horkew. Mesmo sem o conhecimento prévio das mitocôndrias, Bichurin e Shmankevitch apresentaram tecidos de diversas espécies de lobo, estimulando através de galvanização estes tecidos e atingindo sincronia entre eles, de certa forma demonstrando a existência de uma entidade bioanimística conectada aos canídeos. Ao levar um espécime vivo de um Lobo Ezo para a palestra, um dos últimos da espécie, a entidade noomitocondrial Horkew se manifestou através do Lobo Ezo transformando-o em um enorme lobo pré-histórico revestido de energia química gerada pelos tecidos galvanizados dedicada a proteger o animal. Com isso, tais tecidos e o animal foram levados a uma câmara da Academia para novamente invocar Horkew, que foi mantido permanentemente enquanto os tecidos eram galvanizados – pouco tempo depois, o Lobo Ezo morreu e sua espécie foi extinta, mas seu corpo se mantém em um estado entre a vida e a morte com a galvanização.

UNIVERSIDADE BAGHATUR

1.4. ENTIDADE NOOMITOCONDRIAL

O conceito de Eva Mitocondrial é muito recente e se tornou o equivalente a Totem e a Entidade Noomitocondrial, como passou a ser chamada pelos estudos da Universidade Baghatur. Como todas as mitocôndrias da espécie estão de certa forma conectadas a partir do primeiro indivíduo da espécie, o DNA e o nucléolo destas mitocôndrias são exatamente os mesmos, de modo que existe uma espécie de mente coletiva guiada por instinto para cada espécie, gênero, família ou ordem. Horkew era tido como um kamuy (espírito celestial) para povos xamânicos de todo o Extremo Oriente e Ásia Setentrional, sendo a entidade noomitocondrial que guiou todos os Lobos Ezo existentes na região. Horkew se mostra extremamente furioso e desejoso de vingança contra o aprisionamento feito desde a Conferência de São Petersburgo. Porém, esta entidade está totalmente enfraquecida por ser representativa dos Lobos Ezo, extintos desde sua captura.

1.4.1. PRODUTO ANTROPOZOOMÓRFICO

O acesso à entidade noomitocondrial Horkew permitiu aos cientistas do Departamento de Estudos Bioanimísticos criarem seus primeiros produtos antropozoomórficos, conhecidos como metamorfos, teriantropos ou hengeyokai dependendo da cultura abordada. Estes supersoldados possuem mitocôndrias alteradas em suas células que lhes faz alterar sua estrutura corpórea para assumir formas relacionadas à espécie original. No caso dos produtos antropozoomórficos originais advindos de Horkew, todos eles pareciam lobisomens, se transformando em homens-lobo, lobos pré-históricos ou lobos comuns. Com o tempo, outros produtos antropozoomórficos derivados de outras espécies foram desenvolvidos. O personagem antropozoomórfico precisa comprar a vantagem única Licantropo.

1.4.1.1. SUBPRODUTO NEUROFÍLICO

A manipulação do código genético das mitocôndrias bem-sucedida na geração dos produtos antropozoomórficos deu a uma linha de pesquisas da Academia a possibilidade de inocular mitocôndrias sobre as cobaias. Com isso, tais cobaias se tornam capazes de conectar suas mitocôndrias a outros seres vivos, da mesma forma como se dizia dos Druidas e Wiccas para manipularem a si mesmos e a natureza. Em tempos mais recentes, as nomenclaturas de Vitacinese e Biocinese se tornaram mais comuns entre os pesquisadores e os supersoldados. Um personagem Neurofílico deve comprar a vantagem Magia Elemental ou Implemento (Cura Mágica, Cura Mágica Superior ou Cura Total), mas só pode utilizar magias de Água ou Terra que lidem com plantas (como Arma de Allihanna, Armadura de Allihanna e Criação de Frutas e Vegetais), animais (como Cajado em Cobra, Conjurar Animais e Conjurar Insetos) ou alteração do corpo (como Anfíbio, Garras de Atavus, Megalon e Mikron). A magia Transformação só pode ser comprada para animais ou plantas.

1.4.2. PRODUTO MICTOGÊNICO

A compreensão, mesmo que limitada, de entidades noomitocondriais permitiu a uma linha de pesquisa do Departamento de Estudos Bioanimísticos se dedicar a criar simulações de entidades noomitocondriais que passam a atuar apenas para um espécime, o único criado para tal entidade. Estes passaram a ser chamados de produtos mictogênicos, gerados a partir da hibridização de criaturas completamente desconectadas de espécie, família e gênero, chamadas nas lendas de quimeras, mantícoras, esfinges, criptídeos e vários outros nomes. Um personagem Mictogênico deve comprar as desvantagens Inculto, Modelo Especial e Monstruoso. No entanto, pode comprar por 2 pontos qualquer Poder Único de monstros (pg. 137 do Manual Alpha e pg. 52 de Tormenta Alpha).

UNIVERSIDADE BAGHATUR

1.4.2.1. SUBPRODUTO TERABÓLICO

Os estudos de hibridização que gerou os produtos mictogênicos levaram às especulações sobre como realizar estas mesmas hibridizações através da manipulação das mitocôndrias para permitir a seres humanos adquirirem características animais. Assim surgiam os subprodutos terabólicos, chamados também de homens-fera. Houve indivíduos que obtiveram características derivadas dos mais diversos animais, entre eles ursos, tubarões, morcegos, aranhas, mariposas, dragões-komodo e muitos outros.

Um personagem Terabólico deve comprar uma entre as seguintes vantagens únicas: Anfíbio, Centauro, Homem-Serpente, Kemono, Minotauro, Thera ou Troglodita.

DEPARTAMENTO DE ESTUDOS EXOBIOLÓGICOS

Contatos com criaturas e civilizações extraterrestres sempre estiveram entre as maiores especulações da Humanidade. Desde rumores sobre deuses mesopotâmicos e maias sendo na verdade alienígenas, até mesmo relatos de abduções e debates esotéricos, seres de fora da Terra já faziam parte dos interesses de Pedro o Grande. Na Conferência de São Petersburgo, no entanto, o astrobotânico Gavriil Adrianovich Tikhov apresentou não apenas seus estudos sobre a possibilidade de vida extraterrestre, mas ainda apresentou um espécime vivo de uma criatura estranha, capturada em 1719 na cidade de Arzamas e mantida aprisionada pelo comissário de Zemsky chamado Vasily Shlykov. Pouco antes da Conferência, Tikhov simplesmente recebeu anonimamente o tal monstro capturado em Arzamas, em uma prisão reforçada de uma incrível liga metálica e vidro reforçado. A entidade chamada de Shantak e levada para a Academia após o espanto de todos os participantes da palestra em verem uma criatura extraterrestre ao vivo.

UNIVERSIDADE BAGHATUR

1.5. ENTIDADE XENOMÓRFICA

Os maiores desafios em compreender a existência de seres extraterrestres se concentram em sua estrutura bioquímica, nas condições geoclimáticas de seu mundo natal, e em sua capacidade de viagem interplanetária. No caso de Shantak, por exemplo, sua própria estrutura corporal torna impossível a um ser humano imaginar máquinas e mesmo acomodações para este ser, o que leva a acreditar que seu método de viagem não se baseou no uso de um veículo – entre as especulações, está a capacidade de se teleportar, de voar no vácuo espacial em velocidades maiores que a da luz, utilizar portais ou outras máquinas que explorem buracos de minhoca, ou projeção direta através de feixes gravimétricos. A forma de Shantak pensar é muito complexa e nunca permitiu que os cientistas conseguissem conversar corretamente, além de Shantak estar mais disposto a fugir e matar a todos que o aprisionam em vez de simplesmente se comunicar com seus algozes.

1.5.1. PRODUTO MORMOLÓGICO

As características físicas de Shantak foram extremamente importantes para o entendimento de que muitos contos e lendas sobre dragões, demônios alados com chifres e outros seres semelhantes teriam sido nada mais que o resultado de hibridizações de DNA extraterrestre com seres humanos. Obviamente, outras entidades xenomórficas com estruturas corporais completamente podem existir e ter influenciado nas lendas de muitos outros seres. Os produtos mormológicos são a bem-sucedida hibridização do DNA de Shantak com DNA humano, gerando criaturas com características que podem ser consideradas dracônicas, demoníacas ou no mínimo reptilianas.

Um personagem Mormológico deve comprar uma vantagem única entre as opções de Demônio, Dragão ou Oni.

UNIVERSIDADE BAGHATUR

1.5.1.1. SUBPRODUTO XENOSSIMBIÓTICO

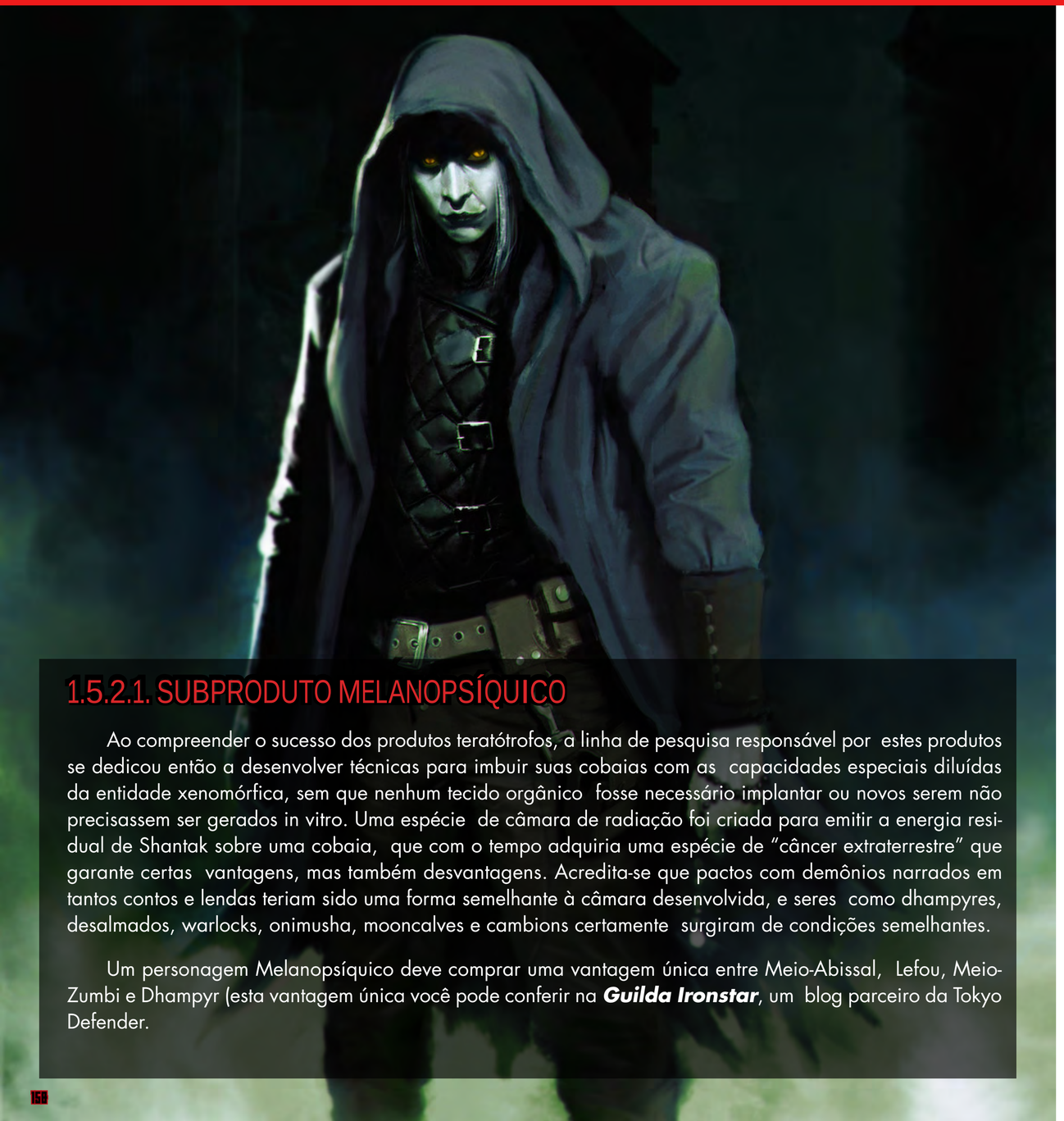
A geração de produtos mormológicos provou o grande potencial bélico, mas o treinamento e a manutenção destes produtos sempre se mostraram onerosos à Academia. Por esta razão, uma linha do Departamento de Estudos Exobiológicos se dedicou a criar os híbridos com a mesma técnica, porém dependentes de uma forma de vida superior para sobreviverem e darem capacidades especiais a seus hospedeiros, gerando assim o subproduto xenossimbiótico na forma de simbiontes e da técnica chamada de cirurgia demoníaca.

Um personagem Xenossimbiótico deve comprar a vantagem Implemento (quando for realizada a cirurgia demoníaca) ou um dos Simbiontes da página 131 de Tormenta Alpha (quando for realizada uma simbiose).

1.5.2. PRODUTO TERATÓTROFO

Uma linha de pesquisa no Departamento de Estudos Exobiológicos não via praticidade nos métodos de hibridização como foram feitos os produtos mormológicos, e preferiu se basear nos métodos de geração dos produtos macrobióticos do Departamento de Estudos Não Euclidianos. O resultado desta mudança de técnica gerou os produtos teratótrofos, de indivíduos quase sem nenhuma característica física tão diferente. No entanto, características metabólicas influenciadas pelo DNA alienígena tornam os produtos teratótrofos ainda um tipo de supersoldado preocupante devido aos impulsos bestiais e dependências de força vital. Por essa mesma razão, as lendas de vampiros, upiers, ghuls, wendigos, kyonshes e criaturas semelhantes certamente surgiram do nascimento de produtos teratótrofos de mulheres abduzidas.

Um personagem Teratótrofo deve comprar uma vantagem única entre Meio-Dragão, Múmia, Vampiro ou Zumbi.



1.5.2.1. SUBPRODUTO MELANOPSÍQUICO

Ao compreender o sucesso dos produtos teratótrofos, a linha de pesquisa responsável por estes produtos se dedicou então a desenvolver técnicas para imbuir suas cobaias com as capacidades especiais diluídas da entidade xenomórfica, sem que nenhum tecido orgânico fosse necessário implantar ou novos serem não precisassem ser gerados in vitro. Uma espécie de câmara de radiação foi criada para emitir a energia residual de Shantak sobre uma cobaia, que com o tempo adquiria uma espécie de "câncer extraterrestre" que garante certas vantagens, mas também desvantagens. Acredita-se que pactos com demônios narrados em tantos contos e lendas teriam sido uma forma semelhante à câmara desenvolvida, e seres como dhampyres, desalmados, warlocks, onimusha, mooncalves e cambions certamente surgiram de condições semelhantes.

Um personagem Melanopsíquico deve comprar uma vantagem única entre Meio-Abissal, Lefou, Meio-Zumbi e Dhampyr (esta vantagem única você pode conferir na ***Guilda Ironstar***, um blog parceiro da Tokyo Defender.

UNIVERSIDADE BAGHATUR

A ROTINA NA UNIVERSIDADE BAGHATUR

Apesar das instalações secretas construídas para os fins bélicos de produção e venda de supersoldados a quem tiver recursos suficientes para comprá-los ou transformar seus próprios soldados em supersoldados, a Universidade realmente é um centro de ensino, muito importante na região da Sibéria devido a seu histórico de quase 200 anos. Ela é uma universidade privada, gerida por um conselho de indivíduos descendentes dos antigos cientistas e aristocratas que patrocinaram a Conferência de São Petersburgo. Nas partes superficiais da Universidade, tudo funciona absolutamente como qualquer outra universidade, com cursos das mais diversas áreas (embora ela seja conhecida pela excelência em ciências exatas como Matemática, Física, Química e Ciência da Computação, além de biológicas como Genética e Bioquímica, e Ciência Militar). Catedráticos de todo o mundo são constantemente convidados para conferências e debates. A Faculdade de Ciência Militar só oferece o curso de pós-graduação e é gerida em um prédio afastado de todos os outros, e seus estudantes e professores só são vistos durante horários de troca de período de aula, almoço e jantar.

Esportes de inverno fazem parte das atléticas universitárias, e muitas empresas, outros países e milionários filantropos direcionam contribuições financeiras para o desenvolvimento destas modalidades esportivas e suas competições com outras universidades russas. Os esportes mais praticados na Universidade Baghatur são o biatlo e o hóquei subaquático no gelo, além de o xadrez, o tênis de mesa e a luta olímpica estarem entre outras atividades largamente praticadas. Um parque desportivo muito bem-equipado permite uma enorme quantidade de praticantes simultaneamente.

Devido à localização inóspita da Universidade Baghatur, existe um enorme alojamento para todos os estudantes, professores e equipe de apoio da instituição. Existe uma verdadeira cidade universitária que só possui comércio de produtos e serviços para as pessoas da Universidade, permitindo inclusive que muitos deles tenham empregos de poucas semanas em suas férias. As dezenas de bairros residenciais foram projetadas com chalés para comportarem de 5 a 25 estudantes, enquanto os chalés dos professores e outros funcionários são de 5 indivíduos. Os chalés de estudantes costumam ser renomeados como repúblicas, com suas pequenas tradições e rotinas de manutenção do chalé. Importante mencionar que os estudantes de Ciência Militar não vivem nestes chalés – o próprio prédio dessa Faculdade já possui (aparentemente) os quartos que os abrigam.

A cada bimestre, a época de provas e projetos se inicia, mantendo os estudantes fortemente pressionados a tirarem notas altas sob o altíssimo padrão de qualidade e exigência da Universidade. Centros de estudo temporários são erguidos simplesmente para oferecer espaços confortáveis para a grande quantidade de estudantes estudando ou produzindo seus projetos bimestrais.

A ROTINA NA ACADEMIA

O complexo científico conhecido apenas como Academia pode ser acessado através dos elevadores existentes em todos os prédios da Universidade, mas apenas aqueles que possuem as chaves de segurança podem ativar os elevadores para que desçam os mais de 100 metros abaixo da superfície.

A estrutura foi construída propositalmente como um heptágono, dividindo o complexo igualmente em áreas

UNIVERSIDADE BAGHATUR

para os experimentos ligados a cada uma das cinco entidades capturadas, além de uma sexta área dedicada às áreas de suporte vital, com os alojamentos dos cientistas e subprodutos, cantinas, áreas de descanso e banheiros, e a última área sendo uma extensão da própria Universidade Baghatur para os produtos da Academia, onde professores de confiança lecionam para os seres monstruosos demais para estarem na superfície.

A rotina dos cientistas é muito exaustiva e afeta muito a saúde mental, já que suas jornadas de trabalho são mais de 12 horas diárias, e eles raramente saem da Academia, nem mesmo respirando ar puro e vendo a luz do Sol. Por isso, protocolos rígidos de acompanhamento dos comportamentos dos cientistas são conduzidos constantemente, até pela preocupação de que qualquer um deles se torne vítima de algum ato inesperado das entidades. A cada dois meses, um novo produto de cada Departamento atinge maturidade biológica suficiente para ser matriculado na própria Universidade Baghatur, recebendo o direito de sair da Academia, mas sempre precisando voltar para exames médicos e de paranormalidade para constatar que não há nenhum problema com o indivíduo. Até 10 novos subprodutos por Departamento são desenvolvidos por bimestre, a partir de indivíduos enviados à Academia para se tornarem supersoldados. No entanto, o contratante do serviço deve comprar uma "pós-graduação em Ciência Militar" por indivíduo enviado, para poder manter o disfarce da Academia.

IDEIAS PARA AVENTURAS

CORAÇÃO DE ESTUDANTE

A Universidade Baghatur é ainda um local repleto de estudantes e professores, garantindo aventuras envolvendo festas universitárias, preocupações com o período de provas, jogos universitários e outros temas relativos. Os supersoldados subprodutos estarão unicamente matriculados na pós-graduação de Ciência Militar, mas os supersoldados produtos viverão pela Universidade como quem acabou de sair de um orfanato, e terão muitas oportunidades de conhecerem a si mesmo em meio a estudantes normais que vieram estudar em Baghatur.

ME ADOTA!

Muitos contratantes de supersoldados costumam agir como "olheiros", antes observando o desempenho dos candidatos nas competições esportivas e intelectuais universitárias, além de analisarem o histórico acadêmico dos produtos. A cada ano, uma espécie de campeonato de supersoldados é realizado dentro da Academia para atrair investidores e lhes mostrar seus melhores produtos à venda.

TIRAR O PAI DA FORCA

De alguma forma, um produto ou subproduto despertou algum tipo de vínculo sobrenatural com a entidade que proporcionou sua criação, e agora ele está decidido a libertar a entidade a qualquer custo. Os jogadores podem fazer parte tanto dos produtos que querem invadir a Academia, como podem também ser parte do grupo de produtos e subprodutos ativados para defenderem a Academia contra invasores.

ACABOU A BRINCADEIRA!

A Universidade Baghatur capturou cinco entidades e passou a gerar artificialmente produtos e subprodutos de seres que surgiam naturalmente por formas espontâneas decididas pelas entidades. Alguém ia ficar furioso com isso uma hora ou outra, e uma ou mais entidades decidiram que chegou a hora de eliminar essa aberração. Os jogadores podem tanto fazer parte dos "originais", como dos supersoldados criados na Academia que deverão se defender dos verdadeiros monstros das lendas.

EU VOU PROTEGER QUEM?

Depois da venda ter ocorrido com sucesso, os personagens despertam sem memória, ou memórias conflitantes, apenas com um forte impulso por proteger e seguir as ordens de alguém odioso, como um ditador sanguinário, um inescrupuloso CEO de megacorporação ou outra pessoa desprezível. Cabe aos personagens buscarem maneiras de agirem sem cederem às vontades malignas de seu "dono".

O MONSTRO SAIU DA JAULA

Uma das cinco entidades finalmente descobriu uma brecha em sua prisão e agora está à solta na Academia. Se a entidade alcançar a Universidade, as consequências serão devastadoras para a vida dos estudantes e funcionários da Universidade, além da chance de revelar a verdade sobre Baghatur ao resto do mundo. A entidade precisa ser combatida a todo custo, mesmo que ela precise ser aniquilada. Talvez produtos e subprodutos desta entidade sofram emoções conflitantes, com alguns preferindo ajudar a entidade em vez de combatê-la.

HENRIQUE "MORCEGO " SANTOS

3detabordo.blogspot.com | /3detabordo

A REVISTA TOKYO DEFENDER É UMA REVISTA DIGITAL , COM FOCO NO SISTEMA DE RPG 3D&T, CRIADO POR MARCELO CASSARO.
ESSA REVISTA DIGITAL É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E DISTRIBUÍDA INTEIRAMENTE DE GRAÇA.
AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADOS NESSA REVISTA PERTENCEM AOS SEUS RESPECTIVOS DONOS.

TOKYO DEFENDER